Tot.455

编辑非常荐：《文明VI》——睡觉？我还是再来一回合吧！

游戏机实用技术

VGTime



卷首特报

生化危机2重制版

全面试玩
＋制作人访谈直击

特快专递

辐射76

＋废土生存上手指南
＋核平心得

攻略透解

杀手2 47/2

全任务故事流程攻略
＋1代成就／奖杯指南

特别企划

从真新镇再次启程

那些关于初代精灵宝可梦的故事

攻略透解

战地5

网络对战详解＋实用武器推荐＋最高难度攻略

精灵宝可梦 Let's GO! 皮卡丘／伊布

流程攻略＋全宝可梦图鉴收集



附赠
荒野大救赎II 海报

ULTRA CONSOLE GAME
2018.12A 定价：RMB 19.80
ISSN 1008-0600
23>
9 771008 060006


UCG
怪物猎人 世界
MONSTER HUNTER WORLD
典藏攻略本
MONSTER HUNTER WORLD
《怪物猎人 世界》典藏攻略本
大16开368页全彩+DVD影像光盘
好评再版!
内文对应5.00版 名称
定价 88元
-基础到深度的狩猎技巧全网罗
-全14种武器用法+武器强化升级表
-全防具资料+男女完整着装图
-全怪物打法+肉质伤害吸收+素材掉落率
and more...
淘宝端扫码购买


CAPCOM
Devil May Cry
Graphic Arts
鬼泣3、1、4、2
官方艺术设定集
华丽战斗的代名词 SSStylish!!!
设定资料及艺术插图
全数收录!
开发秘闻与制作访谈
尽在其中!
首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫?
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集


DARK SOULS III
DESIGN WORKS
跨越无数时空 终见证的 魂的终焉
官方艺术设定集
一家齐整
传火不息
定价 158元
首批赠送限定特典
黑魂主题PVC粘贴板
DARK SOULS III
DESIGN WORKS
黑魂 官方艺术设定集 I &II
UCG官方店同步销售中
授权中文版
现已上市 扫码购买
黑暗之魂 DARK SOULS 官方艺术设定集 III

TV GAME半月刊
2018.12A



©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

总第 455 期

COVER STAFF
封面用图：生化危机2 重制版
封面设计：雷普利

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 吴昊
广告总监：刘芳

编　　委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2018 年 12 月 1 日
定　　价：人民币 19.80 元

UCG ULTRA CONSOLE GAME

CONTENTS



P3
《生化危机2 重制版》全面试玩报告
+制作人访谈直击

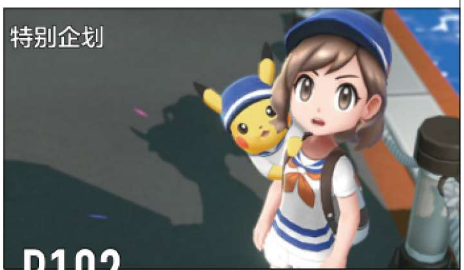


P40
杀手47 2



P64
战地5

和可爱的搭档一起挑战宝可梦联盟吧！



P102
从真新镇再次启程
——那些关于初代《精灵宝可梦》的故事

游见识
PREVIEW & REVIEW

卷首特报
003 《生化危机2 重制版》全面试玩报告
+制作人访谈直击

010 游戏情报站
013 热点追踪
017 黄金眼

前线狙击
020 审判之眼 死神的遗言
027 露露亚的工作室 亚兰德的炼金术士4
030 Daemon X Machina
032 噬神者3
035 勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！

游技术
NOW PLAYING

038 软硬兼施SP

攻略透解
040 杀手47 2
064 战地5
074 精灵宝可梦Let's GO！ 皮卡丘/伊布

特快专递
087 辐射76

编辑非常荐
092 文明Ⅵ

全世界最酷的光头佬又回来了！

人类NPC全员剧情杀，玩家角色全体掉线，这一刻西弗吉尼亚渺无人烟！

游深度
CULTURES OF GAMER

097 锤头鲨情报部
100 游朝忆日

特别企划
102 从真新镇再次启程
——那些关于初代《精灵宝可梦》的故事

110 天下聚会
113 读编往来
116 小编寄语
119 新作发售表

收藏者 ____________

收藏日期 ____________

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NS

Daemon X Machina	30
超级机器人大战T	视频
精灵宝可梦Let's GO! 皮卡丘/伊布	19 74
露露亚的工作室 亚兰德的炼金术士4	27
任天堂明星大乱斗 特别版	视频
文明VI	18 92
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	35

PS4

超级机器人大战T	视频
辐射76	17 87
皇牌空战7 未知天际	视频
绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆	19
露露亚的工作室 亚兰德的炼金术士4	27
漫威蜘蛛侠	视频
杀手47 2	17 40
审判之眼 死神的遗言	20
生化危机2 重制版	3 视频
噬神者3	32
王国之心III	视频
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	35
战地5	18 64

XOne

生化危机2 重制版	3 视频
辐射76	17 87
皇牌空战7 未知天际	视频
杀手47 2	17 40
王国之心III	视频
战地5	18 64

有《荒野大救赎II》还不够吗？
十月份游戏评测
《生化危机 2 重制版》
极秘试玩报告书

455期视频集合　　**bilibili**



现在访问游戏时光网站专题页面
http://new.vgtime.com/gamehalo/
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集



《怪物猎人 世界》历战王熔山龙教学



用空耳的方式来介绍迷你PlayStation的收录游戏



任天堂明星大乱斗 特别版



精灵宝可梦：大侦探皮卡丘

Gamehalo DVD
现已全面升级为
Gamehalo ONLINE

特别收录
游戏月旦评
2018年10月份游戏评测

特别收录
《怪物猎人 世界》
历战王熔山龙教学

特别收录
用空耳的方式
来介绍迷你PlayStation
的收录游戏

新作影像集锦
任天堂明星大乱斗 特别版
漫威蜘蛛侠
皇牌空战 7 未知天际
超级机器人大战 T
王国之心 III

电影前线
精灵宝可梦：大侦探皮卡丘
玩具总动员 4

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④XOne
①杀手 47 2　②WB. Games
⑤Hitman 2　③动作冒险　中文版⑥
2018 年 11 月 13 日⑦　⑧本地 1 人，在线 1~2 人　无对应周边⑨
售价为 PS4/XOne：468 港币⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品



BIOHAZARD RE:2

《生化危机2 重制版》

全面试玩报告+制作人访谈直击

近日《游戏机实用技术》受 Capcom Asia 的邀请前往香港，提前玩到了《生化危机 2 重制版》的全新 Demo。这次的试玩提供了里昂和克莱尔的双线大容量流程，玩家们关心的艾达和雪莉也确定可以操作，官方还特地准备了全中文语音 + 字幕的版本给国内的媒体。作为“《生化》系列”中最为经典的作品之一，2 代的重制从企划公布之初就让无数粉丝翘首以盼。下面，就带各位读者全方位地了解这款作品。

文 苍穹 美编 Juxi

©CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

经典传承与变化革新！

丨传承 × 变化①丨重新演绎的剧情



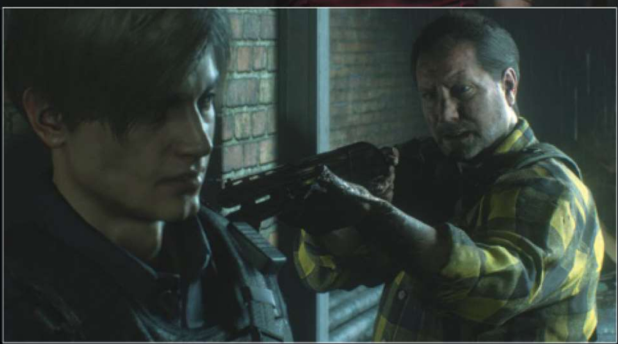
■在某个特殊事件后，艾达就会以经典的红衣造型示人。

《重制版》在不改变 2 代主线的前提下，对原版的诸多剧情都进行了修改或重新演绎。对于对故事烂熟于胸的老玩家们而言，这些新情节无疑是一大看点。

里昂和艾达依旧是在警局地下车库相遇，随后两人就一起行动。但是《重制版》中艾达明确地说出了自己的目的——调查整起事件的罪魁祸首“保护伞公司（Umbrella Corps）”，不再像原版那样以各种借口遮遮掩掩。2 代开场时的肯多枪械店（Kendo Gun Shop），在《重制版》中改成了中盘才会出现。店主罗伯特·肯多一登场又用霰弹枪指向了主角。



■身穿风衣的艾达盛气凌人，她从丧尸犬的嘴下救出了里昂。



◀肯多大叔在原版表关的开场时登场，是一个悲剧角色，《重制版》里对他的刻画更多。



■艾达寻找安奈特博士的目的，依旧是为了G病毒。

克莱尔方面，此前 TGS 上的公开试玩已经向玩家展示了在与威廉的 BOSS 战过后，她带着雪莉一起抵达地下车库，却被浣熊市警局的局长艾恩斯横加阻拦，雪莉也被掳走。艾恩斯受到谁的指使目前尚未公开，而雪莉则被他囚禁在一间卧室中。除了等待克莱尔的救助外，雪莉自己也要设法逃脱局长的魔爪。



■艾恩斯向雪莉步步逼近，后面桌上的应该就是市长女儿的尸体。



▲雪莉被关在卧室中，这是原版里没有的新场景，墙上还贴着一些儿童的涂鸦。



■艾恩斯局长一出场就凶相毕露，与原版截然不同。这一段剧情也已经有中文配音版。

六大魅力点逐一剖析！



|传承 × 变化②|双线的大容量流程

本作依旧分为男、女主角的双线流程，试玩版都是从警局地下车库开始，但里昂和克莱尔的路线在细节上有许多不同，在特定阶段还可以操纵艾达和雪莉进行游戏。



红裙艾达登场！流程首度公开！

里昂中枪负伤的剧情过后，艾达的流程正式开始。她配备有一个特殊的“电磁场显像器”，装备后可以透过墙壁等障碍看到电缆和开关，持续扫描就能破解并操纵机关，从而开拓出新的道路。这段流程的弹药补给非常少，整体以解谜为主。



■战斗并不是艾达流程的重点，太过执着于杀敌往往会弹尽粮绝。



▶艾达拥有的特殊装置“电磁场显像器”，装备并瞄准能实现透视功能。

雪莉可操作！新场景·孤儿院！





▲被艾恩斯局长囚禁的雪莉首先要设法逃离险境。

◀雪莉所处的这座孤儿院是原作中不存在的场景。

雪莉也已经确认是可操作角色，不过此次试玩并不允许游玩。雪莉被艾恩斯带走后，所处的场景是《重制版》新增的“孤儿院”，推测她的流程也是以解谜和逃脱为主，应该不存在战斗。

TIPS 《生化危机2 重制版》主机版（PS4/XOne）的中文语音与繁/简中文字幕都只在亚洲版提供，此外，亚洲版还包含英、日、中三种语音可供切换。



■STARS办公室，墙上挂着的是克里斯的夹克衫。

传承 × 变化③ | 场景结构焕然一新

在此前的报道中已经介绍过，作为 2 代主场景的浣熊市警察局在《重制版》中彻底翻修。这次的试玩体验向媒体展现了警局的全貌，不但面积和楼层都大幅扩充，还出现了诸如洗手间、淋浴室、射击场等许多原版中根本不存在的新场景。原有的房间如 STARS 办公室、局长办公室、图书馆、钟楼等都修葺一新，让人眼前一亮。场景翻新的同时，各处的谜题也发生了极大的变化，不过原版中的一些经典道具，如 4 种扑克牌钥匙、国际象棋插栓等都得到了保留。



■局长办公室，大量的动物标本彰显着艾恩斯的恶趣味。



■ 下水道区域隐藏的、隶属于保护伞公司的缆车。

此次试玩还首次展示了室外场景以及原作的第二大区域——下水道。当角色来到户外时，会因为淅沥的小雨而有互动动作和湿身效果，而抵达昏暗的场景时则会自动掏出手电筒，有限的视野能营造出浓烈的恐怖氛围。在散发着恶臭的下水道行动时速度会变慢，水下更是潜伏着重重危机。



▲克莱尔被燃烧着的直升机挡住去路，破解谜题才能抵达新的区域。



◀里昂在齐腰深的下水道艰难移动，左肩的枪伤已然被包扎好。

TIPS 本作的中文配音阵容已经公开，4名主要角色都是由上海电影译制厂的演员担当，分别如下：里昂（孙晔）、克莱尔（张琦）、艾达（黄莺）、雪莉（詹佳）。

传承 × 变化④ | 紧张刺激的正面战斗

《重制版》从传统的第三人称固定视角，改为了《生化危机 4》之后的越肩视角，战斗部分无疑是最大的变化点。越肩视角下的举枪瞄准更加紧张刺激，玩家在瞄准的同时也可以移动，不过会导致准星变大，站定瞄准时准星则会缩小，同时爆头的几率提升。





■丧尸等敌人会开门，绝对安全的区域很少，玩家随时都要注意周围的情况。

强敌·G成体出现！

里昂在下水道会遭遇 G 成体，这个原版中的 BOSS 在《重制版》中属于高级敌人。平时 G 成体如同一块漂浮着的肉块隐藏在污水中，一旦玩家靠近就会发动突然袭击。它以巨大的身躯阻挡在狭窄的下水道里，近距离喷吐的酸液带有中毒效果，远距离时则会不断吐出 G 幼体，颇为难缠。





▲近距离被G成体抓到时一定要靠副武器来挣脱。

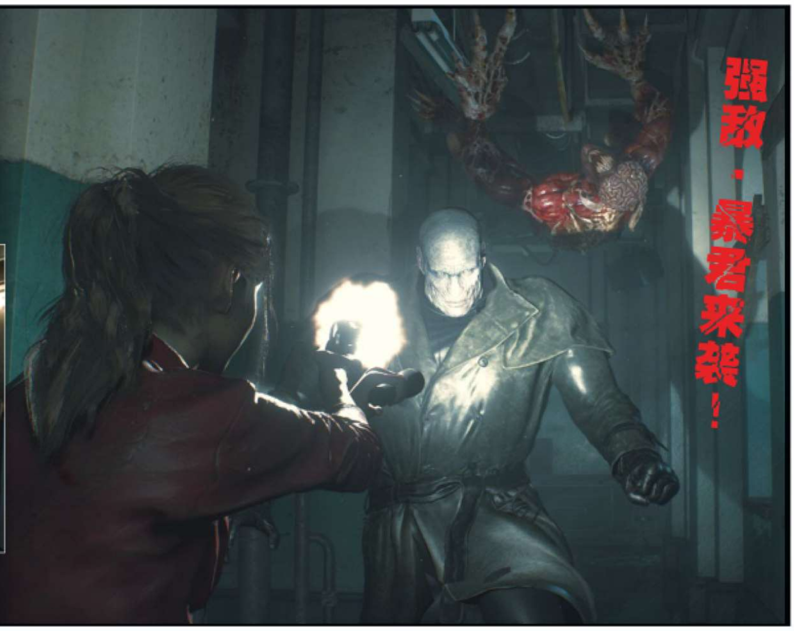
◀G成体的外貌比原版更加狰狞，头部呈裂开状。

强敌·暴君来袭！

克莱尔的试玩流程则有暴君如影随形！他会在警局中不断追逐玩家，有些类似《生化危机 3》的追迹者和《生化危机 7》的杰克，但是活动范围更大。神出鬼没的暴君对探索造成了极大的麻烦和压力，虽然用大威力武器能暂时击倒他，但稍后暴君就会起身并继续展开巡逻，因此还是建议走为上策。



■暴君依旧以大开大合的双拳展开攻势，极具魄力！



▶正在对付其他怪物时暴君突然乱入，战况更加凶险。

TIPS 本作在开启地图或道具菜单时，游戏时间是完全静止的，并不像《生化危机7》那样敌人还可以行动，这也算是回归原作设定。

传承 × 变化⑤ | 集系列大成的系统

本作的系统可谓集系列之大成：存档模式向原版致敬，需要在打字机处进行；武器方面延续了 2 代原版的强化系统，找到武器部件就可以对枪械进行改装；3 种副武器——格斗匕首、手榴弹、闪光弹比《生化危机 重制版》的适用范围更广，都有两种用法，既可以装备后直接使用，也能作为挣脱敌人的护身利器；系列传统的药草合成对蓝草赋予了新的功能，不仅有解毒效果，在与红草组合后使用，还可以在一定时间内提升防御力；弹药合成系统相比 3 代更加简洁，火药类的道具能组合出包括霰弹、硫酸弹在内多种子弹；背包的 UI 界面和扩容方式则类似 7 代。





▲副武器用法例1：被敌人抓住时用于无伤挣脱，击倒怪物后还可以取回匕首。

◀副武器用法例2：架好匕首攻击敌人，随着使用会消耗匕首的耐久值。

传承 × 变化⑥ | 生存恐怖的原点

《重制版》里的敌人数量相比原版明显增加，丧尸类敌人的生命力极其顽强，不但在受创断肢时还能继续行动，非爆头情况下击倒的丧尸也有可能在一段时间后复活。此外，舔食者、丧尸犬等经典敌人都会悉数登场。由于杀敌不会掉落道具，战斗也不再有零消耗的“体术”设计，甚至匕首都改成了有耐久值的消耗品，玩家必须利用有限的物资想方设法求生——这正是“生存恐怖类（Survival Horror）”游戏最根本的魅力。



▶得益于RE引擎的表现力，丧尸在本作中显得格外恐怖。



■由于物资有限，回避非必要的战斗就显得尤为重要。

试玩感想



苍穹

在《生化危机》变成越肩视角后，系列就越发强调战斗的爽快感。而这次的《重制版》真正向玩家展现了越肩视角下的生存恐怖游戏该有的模样——用有限的物资对付未知数量的敌人时，每一次攻击都代表着物资的消耗，而阴魂不散的暴君更是将这种不安感推到了极致。手感方面则依然保留了战斗的爽快感，各种武器发射时的振动反馈和命中效果都非常出色。场景中的谜题数量很多，其中一些并不影响流程，但是能得到额外的物资补给或武器改装部件。在调查过道具或锁头后，就会自动将其标记到地图上的设计非常贴心。我已经迫不及待地想要玩到正式版了！



水无月

RE 引擎在本作的表现不错，画面观感、移动和射击的手感都相当舒服。虽然流程相比原版修改了不少，但沿袭了“老生化”的风格设定了大量解谜要素。游戏难度设计上比较硬核，这点在克莱尔篇体现得尤为明显，在默认普通难度下就能够明显感受到丧尸的体力要高于以往，弹药资源的补给也比较吃紧。玩家要一边探索遍地是丧尸和舔食者的警局，寻找用来解谜的各个机关道具，同时还要一边躲避暴君的追杀，可谓压力山大。不过本作有玩家连续死亡后可以选择削弱敌人强度的动态难度设定，还算体贴。另外本作的中文配音在语气和情感都表现得不错，个人表示满意。

文 宇宙人

以系列新作的态度进行重制

《生化危机 2 重制版》制作人平林良章专访



Q：平林先生负责过《生化危机 5》的编剧工作，这一次《生化危机 2 重制版》的剧情相比原版已经可以看出不少区别，这是出于怎样的考量呢？

平林良章（以下简称“平林”）：在开始制作《生化 2 重制版》的时候，开发团队商量了很多要重做的地方，当中自然也包括了主要角色。我们希望即使是 20 年前已经玩过原版《生化危机 2》的玩家，在本作也能从一开始就体验到新的乐趣，所以故事大部分都重写了。虽然很像，但是说的故事完全不一样，希望大家能以新鲜的感觉体验本作。

Q：《生化 2》原版是传统的生存恐怖（Survival Horror），这次重制启用了越肩射击的战斗视角。制作团队是如何把握其中的平衡的呢？

平林：原版《生化 2》是采用了固定视角的生存恐怖游戏，采用越肩视角的《4》《5》《6》则是比较快节奏的射击游戏。经历了《4》《5》《6》之后我们发现，固定视角的生存恐怖游戏做成越肩视角的形式在“《生化》系列”中还没尝试过，所以想挑战一下。为此我们做了各种各样的测试，并且经过了很长时间的讨论，最后才终于找到了慢节奏的生存恐怖游戏和越肩射击的最佳配合形式。

Q：《生化 2 重制版》的主线流程有多长？用里昂或克莱尔单一角色通关，大概需要多少时间呢？

平林：《重制版》从一开始就能选择里昂或者克莱尔，当然选择了其中一位角色通关之后，可以接着选择另一人继续游戏，他们的故事是各自独立的，而且两人的流程都有 10 小时以上。

Q：在试玩中发现已经击倒的丧尸、舔食者等敌人的尸体似乎是不会消失的？这是不是为了便于配合“丧尸复活”的设定呢？

平林：丧尸本身就给人已经死掉了的印象但实际上没死，正是这样才给人带来紧张恐怖的感觉。虽然没有“必定会复活”这样的设定，但是如果你们觉得已经击倒了的敌人实际上没有被彻底杀死的话，说不定还是会突然抓住你的脚踝哦。

Q：《重制版》中会不会有原作中没有的新怪物登场？或是删除原版中的某些敌人呢？

平林：基本上都是原版里登场的敌人，这些原版敌人的设定基本上在 20 年前就已经定下来了，比如舔食者可以在立体空间中移动展开攻击，暴君会一直对玩家穷追不舍等等。根据各自的设定，把敌人再一次重新制作，以前的敌人在本作中虽然还是原本的外形，但是既有相同的地方，也有不同之处。希望大家能以新的心情来享受游戏，我们是抱着这样的想法制作的。

Q：之前公布过《重制版》包含的“豆腐模式”和“第 4 幸存者模式”，是通关之后解锁，还是以 DLC 的形式追加呢？原版的“极限战斗模式”还存在吗？

平林：首先是豆腐模式和第 4 幸存者模式，这两个模式会在游戏本篇通关之后解锁，但是极限战斗模式这次没有收录，相对地我们把制作这个模式需要耗费的精力用在打磨本篇，以及豆腐模式和第 4 生存者模式上。

Q：《重制版》中会保留原版里一些趣味彩蛋吗？比如携带换装钥匙的 Brad，或是办公室抽屉里 Rebecca 的底片之类？

平林：我也做了各种各样的讨论，虽然不一定全部都保留，可能大家玩过之后才会知道，具体现在还不方便告诉大家加了哪些彩蛋。

Q：平林先生是《生化 2 重制版》的企划提出者之一。从 2015 年 8 月宣布重启，到 2018 年 6 月的 E3 展首次亮相。隔了这么长时间才公开，能告诉我们这其中经历了什么艰辛吗？

平林：2015 年公布的时候才刚刚立项，就连制作团队也才刚开始组建。在那之前我们大家都心急如焚，终于等到了公司首肯制作《生化 2 重制版》，我们便高兴得迫不及待地告诉大家。之后便以导演为中心组建团队开始制作，期间经历了无数尝试和失败，但我们还是坚持要制作出有趣的游戏，所以才让大家等待了这么长时间。

Q：前几天平林先生和竹内润、神谷英树一起拍摄了照片，能透露一下发生了什么趣事吗？

平林：尽是一些喝酒的时候闲聊的话呢，这里不太方便说出来（笑），对我来说，神谷既是原版《生化 2》的导演，以前他在 Capcom 的时候也是很好的前辈，现在仅仅是个人层面上的联系，偶尔出来喝喝酒什么的。而作为游戏的好友，我也只是跟他聊了“好好享受这次《生化 2 重制版》吧，很有趣哦”之类的话题。

Q：这次是“《生化》系列”首次加入中文语音，请问是怎样的契机让制作组下了这样的决定呢？

平林：《生化危机》的团队希望世界各地特别是亚洲地区的玩家都能更好地享受这款游戏的乐趣，那么除了内容之外，还能给大家带来哪些新体验呢？在讨论的时候我们想到游戏中的文本已经做了繁简体中文和韩文了，但是语音却还没试过，所以这次能不能让大家体验一下中文语音版呢？于是跟大家商量过之后就作为一项挑战决定下来了。希望大家喜欢。

Q：最后有没有什么想跟中国玩家说说呢？

平林：《生化 2 重制版》让大家久等了，我想应该也有不少玩家 20 年前没玩过《生化 2》的吧，这部当年给大家带来了快乐的作品，现在以系列最新作的形式重新制作了，就算现在开始玩也是非常有趣的。所以无论是“《生化》系列”的粉丝，还是想要成为“《生化》系列”粉丝的玩家，希望你们能喜欢本作，谢谢。



TOPIC

潘多拉之盒《任天堂明星大乱斗 特别版》偷跑两周背后的故事

作为 NS 平台 12 月，甚至可能是全平台 12 月游戏阵容中最引人瞩目的一款游戏，《任天堂明星大乱斗 特别版》（以下简称为《大乱斗 特别版》）的各种情报泄露一直是各位玩家们所喜闻乐见的内容：某个新角色要加入到游戏当中、单机剧情模式的玩法、甚至是彩蛋等等，无论是真是假，这些情报都提高了玩家们的期待值。不光是《任天堂明星大乱斗 特别版》，可以说几乎所有游戏，只要关注的人多了，情报泄露、剧透甚至是偷跑都是不可避免的事情，无论是世界瞩目的《荒野大救赎 II》，还是规模与前者相比相形见绌的《英雄传说 闪之轨迹IV》，玩家都曾经处于一个自相矛盾的状态：既想在玩到游戏前知道更多关于本作的情报，但又担心被剧透。

不过对于《大乱斗 特别版》的玩家来说，这次的“情报泄露”无疑有点过分了：12月7日发售《大乱斗 特别版》被破解，并提前两周被泄露到了网上。在那一周，众多关于《大乱斗 特别版》的情报被完整地泄露了出来：流程、系统到原声音乐。而直到现在，泄露的源头依然没有被找到。满心期待本作的玩家们自然是义愤填膺，任天堂官方也在开展行动遏制这种偷跑和剧透的行为，但木已成舟。那么游戏到底是如何被泄露，不惜使用破解机器也要玩到偷跑游戏的人心里到底是怎么想的？针对这两个问题，外媒 Kotaku 访问了一名已经玩到偷跑版的黑客和一名往 Youtude 上传了本作原声音乐的播主。

“大部分游戏会在发售日一到两周前被泄露到网上，你能在黑客聚集的社区论坛上找到资源。虽然除了上传者以外没有人知道泄露的源头是什么，但我觉得源头要不就是零售商偷跑，要不就是媒体评测版被泄露出来了，像《大乱斗 特别版》这种大作能够提前两周泄露是非常少见的。”受访的黑客自称为“JJ”，“如此可见这次的泄露非常严重。”

当被问道对于这种行为有何看法时，JJ 表示：“我自己是不反对这种行为的，但提前（两周）肯定是一件坏事。实际上，我曾多次告诫其他玩到泄露版的玩家，至少要等到游戏发售前三天才对外泄露游戏情报，提前这么多就向公众泄露游戏情报（剧情）是一件非常错误的事情。”

Youtude 播主“Dystify”的频道多以上传任天堂游戏音乐为主，这次的《大乱斗 特别版》偷跑他自然没有放过，当然结果也显而易见，任天堂的律师团队自然也没有放过他：包括 Dystify 在内的多个上传《大乱斗 特别版》音乐的播主频道被全部删除，账号也被吊销。

“在一开始的时候我是有一点犹豫的，”一方面是不想惹到来自任天堂官方的麻烦，一方面也觉得这是对游戏开发团队的一种亵渎，但 Dystify 的良知最后还是被贪婪战胜了，“第一个上传最新内容的播主能够获得 10 万的播放量，但第二个可能就只有 100 播放量了。”

任天堂虽然善于做游戏，但在保密和反破解工作上一直做得不好。实际上除了《大乱斗 特别版》，任天堂的其他游戏都或多或少曾经是偷跑和破解的受害者，《大乱斗 特别版》的前作《《任天堂明星大乱斗 for WiiU/3DS》就曾经偷跑过。与之相对应的是，任天堂在保护自身版权上下的功夫却非常大。任天堂于 11 月 29 日公布了一份《有关如何在网络上使用任天堂著作物》的官方指南，同时宣布将于 12 月底终止与 Youtuber 共享广告收益的“Nintendo Creators Program”服务，有关任天堂游戏的投稿规范将全部符合该指南。



编辑围观 COMMENTS



纱迦：其实偷跑两周真不算什么，想当年《光环》和《战争机器》都曾经偷跑过 3 个月甚至半年，不过当时的直播平台和视频网站远不如现在这么发达，因此偷跑造成的危害也要小得多。进入 21 世纪以来任系主机始终摆脱不了被破解的命运，任天堂此次重拳出击也在情理之中，支持！



稀饭：每当类似事情发生在老任身上，大家总是能见识到他们法务部强大的效率和强硬的作风，但这反而更像是一种讽刺，因为法务部越是有出手的机会，就越是证明了老任在产品保密工作上的不严谨，秋后算账得再狠，也不过是亡羊补牢而已。



三日月：无论玩家的素质怎样提高，和破解一样，偷跑这种现象是肯定不能杜绝的，毕竟玩家终究是玩家，谁不想早点玩上游戏呢。但这么早就把游戏泄露给公众，爽是爽到了，但伤害的是其他玩家和游戏开发商的利益。而到了最后，遭殃的还不是所有玩家，其中还包括那些玩破解的。

棺材板上的最后一根钉子 Rockstar放弃《Agent》商标

《Agent》是一款由 Rockstar 出品，主打间谍对战的谜之 PS3 独占游戏。说它是“谜之游戏”的原因是从 2007 年公布到现在，我们依然不知道本作的具体玩法，更别说发售时间了。这也让本作成为了众多知名的“雾件”之一，然而在今年 11 月，本作可能就不再是“雾件”，而是直接宣告死亡。

关于本作之前的所有情报都是和商标更新有关，在今年 11 月初，发行商 Take-Two 并没有再次更新商标，商标状态变成了“于 2018 年 11 月 19 日放弃”，而原因为“由于批准通知发布后，并未及时提交使用或延期的请求。”虽然本作和暴雪曾经的《泰坦》类似，其游戏元素会在被放弃后应用在之后的其他游戏上，但放弃商标这一举动无疑意味着对于《Agent》这一款游戏来说，它已经迎来了自己的结局。



业界声音 THE VOICE

我们明白（玩家）对限定版中的收纳包用料不满。我们感到很抱歉，请有需要的玩家联络客服并提供购买证明，我们将赔偿你500原子点。



昔日的业界良心
Bethesda

不少玩家发现《辐射 76》限定版中的收纳袋材料原本应该是帆布，实际出品后却是尼龙材质。深表不满的玩家投诉 Bethesda，而 Bethesda 决定用 500 游戏货币赔偿这些玩家。值得一提的是，500 原子点在 PSN 港服上的价格为 39 港币。

CALENDAR 周·游记 2018.11 NOV

星期四 15

●微软确认 Xbox Game Pass 将支持**预载**功能。



星期五 16

●PS4 发售**五周年**。
●索尼确认将缺席 2019 年 E3 游戏展。



星期六 17

●英国游戏产业大奖“金摇杆奖”颁发，《堡垒之夜》获得了年度游戏奖，而 From Software 社长，游戏制作人**宫崎英高**则获得了“**终身成就奖**”。



星期日 18

●《时代》杂志评选**2018 年最好的十款游戏**，其中排在前五的游戏分别为：《荒野大镖客 II》、《美丽水世界》(Subnautica)、《深入裂隙》(Into the Breach)、《漫威蜘蛛侠》、《战神》。



星期一 19

●BNEI 公布了“《超级机器人大战》系列”的最新作《**超级机器人大战 T**》，预计于 2019 年发售，对应平台为 PS4/NS。本作还将会推出繁体中文版，并对应香港和台湾两种译名版本，中文版将于 2019 年发售。

星期二 20

●中国大陆“**Nintendo Switch**”注册商标进入初步审定阶段。在去年 4 月 17 日，中国商标网上出现了由“任天堂株式会社”注册的多个“Nintendo Switch”商标。值得一提的是，初步审定不代表该商标已经通过审核，只是将申请的内容向公众公布，并允许公众对注册申请提出异议。

星期三 21

●在发售不到一周后，任天堂官方宣布《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》全球销量突破 **300 万**。
●育碧宣布之前原计划针对《彩虹六号 围攻行动》的“艺术要素调整”将会**取消**。

星期四

22 ● **Ray Cox**（Xbox ID: Stallion83）成为世界上第一个达到 **200 万** Xbox 成就点的玩家，他曾经是世界上第一位达成 100 万 Xbox 成就点的玩家。值得一提的是，作为一名“《光环》系列”忠实粉丝，他特意挑选了《光环 士官长合集》中《光环 2》的传奇难度成就作为 200 万成就点的里程碑。
● SIE 正式宣布《王国之心 III》将推出 PS4 **中文版**，但发售日与售价尚未确定。

星期五

23 ●《莎木 III》开发商 Ys Net 宣布游戏众筹结束，最终募集的资金达到 **7,179,510** 美元，共有 **81,087** 名玩家为参与了游戏的众筹活动。
●任天堂官方宣布《任天堂 Labo Toy-Con 01 组合套装》中文版将于 2019 年 1 月 17 日发售，其中包含钢琴、遥控车、摩托车、房屋和钓鱼组合玩具。

星期六

24 ● Atlus 宣布，“《女神异闻录》系列”演唱会“**PERSONA SUPER LIVE 2019**”，将于 2019 年 4 月 24 日和 25 日在日本东京两国国技馆举办。

星期日

25 ●据 Adobe 数据统计分析机构，“黑色星期五”期间线上消费达 **62 亿**美元（同比去年提升 23.6%），其中网上卖的最好的游戏是《精灵宝可梦 Let's GO！皮卡丘 / 伊布》。

星期一

26 ●小岛秀夫成立的工作室「KOJIMA PRODUCTIONS」官方商城正式上线，将由次元矩阵负责商城的中国区代理。

星期二

27 ● SEGA 主机 Dreamcast（简称 DC）推出 **20 周年**，这台主机于 1998 年 11 月 27 日推出。



星期三

28 ●《堡垒之夜》注册用户数达到**两亿**，值得一提的是，在这半年间《堡垒之夜》的注册用户数增长了 60%。与此同时，Epic Games 的估值也上升了近一倍，达到了 150 亿美元。

星期四

29 ●据外媒报道，讲述上世纪任天堂和 SEGA 之间的主机大战的小说《**主机战争**》（CONSOLE WARS）将会被传奇影业改编成真人电视剧搬上屏幕。
●任天堂公布一份名为《有关在网络上使用任天堂著作物》的官方指南，并同时宣布将于 12 月底终止与 Youtuber 共享广告收益的“Nintendo Creators Program”服务。

业界声音 THE VOICE

我知道在座的各位都在想什么！NS版的《塞尔达传说 天空之剑》对吧？



“《塞尔达传说》系列”制作人
青沼英二

在 11 月 25 日的游戏音乐会现场上，系列制作人青沼英二在台上向观众们如此暗示道。可惜的是，在几天后，任天堂官方发言否认了本作的移植计划。

你成功退款了吗？Bethesda 因退款问题被律师事务所盯上

由于游戏设计上的缺陷、大量的 BUG 和网络不稳定等原因，主打多人、外传性质的《辐射 76》在发售后争议不断，不少媒体和玩家都给了本作差评。购买了主机版的玩家不能退款只能忍着，但购买 PC 版的玩家还可以通过退款挽回金钱上的损失。第一批玩家成功退款了，然而之后玩家再去退款时，却被 Bethesda 拒绝了，理由是“已经下载游戏的消费者无法得到退款”。

本作是“《辐射》系列”首次登陆 Bethesda 自家平台“Bethesda.net”，而且还是独占（PC 版），在自家后院临时修改退款政策自然也不是什么难事。Bethesda 的这个举动引起了律师事务所 Migliaccio & Rathod 的注意，这间律师事务所立即对此开展了调查，并发表了相应的公告，建议有需要的玩家联系他们以获得法律上的协助。之后该事务所还表示将针对限定版中收纳袋材料变更一事展开调查。





文 鱼丸 编 纱迦 美编 01

《辐射》系列游戏进化史

游戏不断发展进化，但其核心精神将一直延续。

你站在入口前，巨大而沉重的金属门缓慢震颤着打开，发出刺耳的摩擦声，最终滑向一侧。警示灯闪烁，警报拉响，提醒着你即将做出的决定必将是命运性的。在规模巨大的地下避难所度过了几乎长达一生的安稳、隐秘生活后，你被逼入绝地，不得不选择离开。一旦做出这样的决定便无法回头，你深吸一口气，鼓起所有勇气穿过通道出入口。当阳光将你包围时，你第一次看到曾经生活的世界、那个曾经辉煌的原子时代已经因为核战而终结。

从初代开始，“《辐射》系列”已经被上面描述的那些场景所定义。主角必须离开安全的家园，勇敢地去面对宏大未知世界中的危险。《辐射 76》是 Bethesda 公司的最新作品，这一次开发者们似乎也试图探索新的未知领域。事实上“《辐射》系列”从来都不是一成不变的。在过去的几十年中，随着技术和图像品质的提升，游戏也顺应时代而变化。尽管如此，游戏的精髓一直留存。如果想要了解整个系列的发展变化，还得从《废土》（Wasteland）说起。

1988 年，Interplay 公司的布莱恩·法戈（Brian Fargo）向世人展示了《废土》的世界。这款 CRPG 游戏迅速席卷了当时的电脑游戏界，将人们带入废墟荒漠的世界。故事随着一支四人沙漠突击小队的前进历程展开。在核战摧毁了世界后，他们在废墟中寻找到几个居民区，意图建立新的社区。随后在荒漠废墟中进行搜索，希望能够与外界取得联系，同时对抗敌人的反扑。除了迥然不同的游戏风格，游戏还有不少创新之处。《废土》是第一款玩家能够在延续的开放世界中留下持续性影响的游戏。同时，游戏内容也十分丰富，叙述了沙漠突击小队对抗狂暴的军队将领以及疯狂的人工智能的故事，还夹杂着许多黑色幽默。游戏着重强调自由探索，实际上在游戏中遇到的每个阻碍都有多种解决办法。例如一道锁着的门可以选择直接打开，也可以选择踢开或者直接用火箭轰开。时至今日这款游戏依然被认为是史上最伟大的 RPG 游戏之一。到了制作续作的时候，Interplay 公司已经不再拥有《废土》的版权。所以开发组选择用《废土》的核心创造出一个全新的末日后世界，也就是为大家所熟知的《辐射》（Fallout）。

1997 年《辐射》正式发行，它继承了所有《废土》中令人印象深刻的点。过去的十年中，图形图像技术的进步为废土世界带来了新的活力。《废土》中基于文字描述的战斗场面被全部替换，取而代之的是即时战斗动画。全角色配音以及令人记忆深刻的游戏表现深深吸引了玩家。无论你扮演的是英雄还是反派，游戏最终都会以不同的结局反映出你在游戏中的所作所为。

相较于《废土》，《辐射》有着诸多独特之处，充满着浓重的复古—未来主义美学和战后美国的暗黑、讽刺文化风格。游戏采用了与现实平行的时间线，《辐射》中的荒野世界回到了 20 世纪 50 年代的南加利福尼亚。游戏开篇便出现了整个系列的吉祥物——Vault Boy。在一处地下核战避难所中，他友好地微笑挥手。随后，由墨水点乐队演唱的有着浓烈 20 世纪 40 年代复古腔调的“Maybe”一歌作为背景音出现，呼应着摇摇欲坠的摩天大楼画面背景。类似电浆枪等武器杀死变种人的画面看起来就像是 20 世纪 50 年代科幻电影的中的场景。

除了画面之外，《辐射》还引出了整个系列的





世界观，让玩家了解了后来广为熟知的钢铁兄弟会、超级变种人以及朗·普尔曼配音的“战争从未改变”这句话。游戏还参考了大量流行文化要素，加上代表性的 S.P.E.C.I.A.L. 系统让整个游戏与众不同，玩家也感受到了特别的游戏体验。在这样的模式下，《辐射》奠定了整个系列的基调，创造了丰富的故事内容，成为之后诸多“《辐射》系列”游戏的参考。

在《辐射》发布一年后，《辐射 2》提供了一个相较于前作两倍大的废土世界让玩家探索，并且延续了初代的故事。玩家和第一款游戏中主角的后代一起，再次在废土世界中闯荡。这一次，他们要对抗的不再是变种人，而是潜伏在暗处、全副武装的美军残余部队——英克雷军。游戏还为玩家提供了更多对话选择，然而除了讲述新故事外，这一作与第一作并没有太大区别。继《辐射 2》之后，该系列很长一段时间都处于休眠状态。除了一些非正统续作问世，玩家不得不等待又一个十年，才看到他们热爱的游戏系列像从避难所中现身的英雄一样出现。

2004 年，《辐射》的版权从 Interplay 交易到 Bethesda Softworks 手中。随之，游戏也实现了从战棋类回合制 RPG 游戏向 3D 开放世界 RPG 游戏的转变。许多粉丝担心其成为“拿着枪战斗的《上古卷轴》，”也有许多人为新作的出现而兴奋。布莱恩·法戈在 2007 年说道：“没有多少公司能够续写《辐射》的传奇，我认为他们（Bethesda）能够做到。”

2008 年《辐射 3》发布时，粉丝们再次与游戏角色融为一体。当他们从避难所中出来，在一个全新的 3D《辐射》世界中第一次看到完整的被摧毁的荒野和瓦砾散落的废墟时，内心的冲击难以言喻。这也是第一次，玩家在“《辐射》系列”游戏中能够去到地图的任何地方，而不用再受回合制系统的限制。玩家能够畅通无阻地穿过被变种人占领的华盛顿国家广场，抬头仰望高耸的华盛顿纪念碑，然后迅速举起便携式核弹发射器消灭所有变种人。V.A.T.S 系统允许玩家冻结时间，瞄准敌人某个身体部位进行打击，就像初代作品中那样。玩家能够以任何他们认为合适的方式进入并且重塑他们念念不忘的废土世界，可以说《辐射 3》远远超越了初代作品。

虽然游戏已经变成了 3D 风格，并且落入了新的开发者之手，玩家们依然强烈地感觉到经典的“《辐射》系列”又回来了。虽然游戏终结了该系列中“杀童”的桥段，但并未对游戏产生太多影响。因为依然有一个宏大的废土世界等待着大家去探索，那里有着新的任务、黑色幽默以及道德难题。《辐射 3》还试图实现初代作品没有完成的目标——拿到墨水点乐队《I Don't Want To Set The World On Fire》歌曲的授权，为玩家探索一派荒凉的废土世界时增色不少。当时除了少数人为 Bethesda 在游戏中做出的改变感到叹息外，《辐射 3》用实力证明了《辐射》宇宙不仅可以在新的主机纪元生存，而且能够站上独属于自己的舞台。它将“《辐射》系列”带入了新的世代，赢得了诸多当年的游戏大奖，确保了更多经 Bethesda 之手创造的 3D《辐射》游戏的问世。

令人意外的，是 Bethesda 在游戏的续作开发上做出的决定。Bethesda 将续作《辐射 新维加斯》（Fallout: New Vegas）的开发权交给了开发老手黑曜石娱乐（Obsidian Entertainment），并承诺这将是一款使用了全新技术的 Bethesda 游戏，但是会继承经典的“《辐射》系列”的精神内核。

“在 Bethesda 开发的游戏中，对话是重点。”2010 年 Bethesda 的 CEO 菲尔加斯·厄克特（Feargus Urquhart）在采访中说道，“这是我们开发的游戏中至关重要的一点。我们非常自觉地在这之中投入了更多精力，因为这就是我们的选择，无论别人会把精力花在什么上面，我们就这样做了。”

在《辐射 新维加斯》中，故事发生地回到了西海岸，并且重建了《辐射 3》中缺失的某些硬核 RPG 元素。此次回归让游戏变得更加丰富，围绕技能、丰富的派系和声望系统展开的更为细化的对话分支都成为新的亮点。如此一来《辐射 新维加斯》可能更适合一路跟随的老牌玩家，同时也让新玩家有了了解该系列早期作品的机会，也给了玩家许许多多重复玩游戏的理由。Bethesda 在开发下一作时精简了许多流程，还将续作带入了完全不同的方向。

《辐射 3》和《辐射 新维加斯》大获成功后，玩家对于续作的期待情绪持续膨胀。终于，《辐射 4》在 2015 年发布了，如同炸弹坠落一样瞬间引爆。发布当天便卖出了一千二百万份，成为该系列成功进入本世代的标志。当然，游戏并未让玩家失望，品质得到极大提升的枪战、基础建筑以及更为精良的制作都给玩家留下了深刻记忆，也使游戏得到了空前的接受度，为废土世界赢得了更多参与者。

然而，相较于同年发布的《巫师 3 狂猎》，《辐射 4》并没能完全满足玩家的期待，本质上也没有太多创新。虽然该作在商业上取得了成功，老玩家们依然担心 Bethesda 会将他们钟爱的游戏变成只注重战斗而忽视角色的作品。

就在玩家担忧续作将何去何从时，制作人托德·霍华德在今年的 E3 上宣布新作《辐射 76》将进军多人在线游戏领域。

“和许多人一样，我们也一直希望看看我们的游戏加入多人模式后将会是什么样子。”霍华德说道，“所以大概在 4 年前，我们就有了这个完美适配《辐射》游戏的创意。将其变成开放世界生存游戏，游戏中的每个人，每个角色都是真实的。”

时至今日，《辐射 76》的初期测试来了又去，游戏也已经上线。不出所料，游戏出现了令人讨厌的 BUG，或许还只是测试版的关系，Bethesda 也在尽力修复。《辐射 76》的出现让该系列风格大变，但不得不说，为了保留游戏的核心，新的改变势在必行。无论如何，该系列是游戏大潮中当之无愧的幸存者。虽然 Bethesda 走出多人在线游戏这一步是否正确还有待观瞻，但如果历史给了我们些许启示，那就是该系列的核心精神必将会在后续作品中一直延续下去。



《辐射 3》用实力证明了《辐射》宇宙不仅可以在新的主机纪元生存，而且能够站上独属于自己的舞台。

Promethean AI公司宣布将尝试在3A游戏开发中使用人工智能自主设计技术

Promethean AI公司创始人兼CEO安德鲁·马克西莫夫探讨人工智能将如何开启游戏业的新潮流

有观点表明，近年来3A游戏大作变得越来越同质化，一众大型游戏开发工作室似乎已经放弃了开发独特、多元化游戏的坚持，而更倾向于能够在商业上获得成功的选项。现实也的确如此。当一款大型作品的开发费用动辄就达到上亿美元，每一分钱的使用都变得十分慎重时，又有哪个工作室愿意做出无法预估收益的实验性选择呢？

就在消费者为日渐上涨的游戏价格感到困惑甚至发出质疑时，除了继续保持中庸之外，游戏开发工作室面对这样的市场该做出怎样的选择？难道要放弃那些奇异而美妙的概念，将其推向独立游戏开发的边界么？

这一直是前顽皮狗（Naughty Dog）技术和艺术总监安德鲁·马克西莫夫（Andrew Maximov）试图用愈加成熟的人工智能技术解决的众多问题之一。Promethean AI公司，正如神话中与其同名的Promethean（普罗米修斯）一样，希望能够促进行业或者社会的进步，不过它不会像以前那样通过偷取上帝的火种来帮助史前人类文明前行，而是试图通过技术的武器帮助加速社会列车的前进。

Promethean AI公司目前最主要的目标就是使用人工智能完成设计师之前不得不完成的繁重而又重复的工作，为设计师留出空间去创造，去专注于游戏中更重要的设计部分，而不是将自己捆绑在简单又重复的基础性工作上。

Promethean是一款单独的应用程序，可以完成大部分3D编辑工作。设计师们只需要在程序中设置需求，例如输入像“一个用于在小样视频中展示的凌乱的80后年轻人的卧室”这样的指令，Promethean就可以利用开发者们之前做好的素材组建出这样的空间。程序能够学习专业人员教给它的东西，并且通过语义感知和抓住像“混乱”这样的抽象概念。

对于Promethean AI公司的创始人兼CEO安德鲁·马克西莫夫来说，他希望利用Promethean在游戏这个“非常泛化”的行业进行试验，以求能够让开发者们通过节省游戏开发的时间和成本，有剩余精力探索更多长期被忽略的游戏类型。

“我们每年都会发布一些为大家所喜爱的大作，”他在采访中说道。“核心理念是每一款产品都必须迎合更多更广泛的受众，这样才能使其具有经济意义。我认为一旦我们大幅度降低开发成本，就可以赢得那些现在服务不到位的市场份额。”

根据马克西莫夫的说法，人工智能辅助开发最令人兴奋的前景之一是，“不需要将每一款游戏都做成一个80小时的庞然大物，而是要弄清楚如何将其货币化。”

面对迅速上升的开发成本，自PlayStation 1时代以来增加了近百倍。马克西莫夫认为3A游戏产业一直在使用像“课金”和“神秘抽奖包”这样的极具商业特点的解决办法，而不是选择降低开发成本。

“所以与其搞清楚怎么让游戏开发更便宜，大家更倾向于选择怎样让玩家课更多的金。事实上不仅玩家不喜欢这样的方式，这也不是我们作为开发者所希望看到的。”他说道，“如果我们想要建立一个可持续的、健康的产业，对每个人都是包容的，允许创造性实验的存在，允许更多的声音被听到，我们只需要大幅降低成本。”

Promethean AI是在开发人员和艺术家的创造性监督下，为共同设计虚拟空间而开发的。早期试验证明工作效率大概能提升50%左右，然而马克西莫夫相信随着人工智能的不断学习和提升，生产力可以提高十倍。

“我们需要以一种吸引人的方式来做这件事，并且需要保持创造性。”他补充道。“因为从另一方面来看，虽然我们能够百分百用程序生成《我的世界》这样的作品，但随之也把许多艺术核心竞争力从产品中移除了。在特殊情况下，每一个设计师基本上都是该工具的程序员，而工具就是用来完善生产流程以及提高生产效率的。将生产自动化所需要做的仅仅是创建一些艺术素材以及上面提到的具有核心竞争力的内容，这样一来就可以更多、更快地自动生成所需内容。”

当然，在探讨自动化的过程中不谈论自动化对就业的影响是不可能的。追溯到200多年前的工业革命，自动化在工人群体中引起的深深的焦虑，在电子时代情况亦然。

“这的确是需要考虑的大问题，我们也非常认真地思考过这件事，”马克西莫夫说道。“但最棘手的是，其他方案在这一点上效果并不是特别好，因为我们目前看到的开发成本的增长速度并没有减缓，据此推断，在下一个主机世代末期，游戏开发的成本将从一亿变成两亿。”

“可预见的是无论我们现在做什么都是不可持续的。现在的情况不是我们不做什么事情就可以保持事情的原状。”马克西莫夫继续分析。然而在他看来，一旦生产成本降低，游戏行业将出现许多“小众极度喜爱的游戏”，而不是一些“每个人都有点喜欢”的游戏。

“这将释放出当前业界承受不起的大量价值和需求。”他说道，“这就像是，拿电影行业举例，我们只能够制作超级英雄电影，但突然发现了制作偶像剧和喜剧以及其他类型作品也能获得良好效益的方法。这不只意味着会出现更多高品质、具有创造性的工作，也意味着有创造力的人将会有更多机会在商业作品上寻求到热情。”

正是在顽皮狗领导团队——被马克西莫夫描述为“最具创造性的地方”工作的那段时间让他意识到需要做出改变了。在团队中的角色让他经常思考并且问自己：“究竟怎样才能将事情变得更好，更容易往前推进？”

“在我们发布《神秘海域 失落的遗产》后，可以预见到下一代作品的开发将会变得更复杂，然而并没有看到行业中有人着手解决这个问题。”马克西莫夫说道，“这其实很可怕，因为可以确定的是我们可以急速扩大团队规模，但是也可以确定选择创意职业的每个人都会面临繁重的工作。”

缓解开发者的疲劳是马克西莫夫希望通过Promethean AI解决的主要问题。游戏开发一直是创意产业，马克西莫夫的观点是“开发人员的个人责任持续缩小”，面对如此庞大的项目，开发人员“创造性的参与”很少。

“每个从事这个行业的人都会受到启发，因为他们被某个神奇的世界，或者是一些故事所吸引，这也是每个人都想用他们的工作带给这个世界的东西；这个行业的人都愿意做出巨大牺牲，并通过这个媒介来娱乐他人。”马克西莫夫说道。“这将是一个非常让人着迷的过程，重新连接到我认为我们很多人已经失去了的初始灵感，实际上让我们拥有了更多的创造性视角。”



▲安德鲁·马克西莫夫

Promethean

3A游戏产业一直在使用像“课金”和“神秘抽奖包”这样的极具商业特点的解决办法，而不是选择降低开发成本。

索尼缺席明年E3背后的原因

在今年9月底的时候，索尼宣布今年12月将不会像往年那样举办PlayStation Experience（以下简称PSX），其原因是“没有足够的内容以举办此次展会”。而到了11月中旬的时候，索尼公布了另一个让业界和玩家都意料不到的“重磅消息”：索尼将不会参加明年的E3 2019游戏展，这不光意味着索尼不会在E3前举办任何展前发布会，还意味着索尼在明年的E3上将不会有任何展台和展出内容。

对此索尼给出的官方说法是：PlayStation的粉丝对我们来说无比重要，我们一直想去创新，想去找一个全新的方法来取悦他们。也正因为如此，我们决定不参加E3 2019，并去探索崭新的熟悉的方式在明年参与到社区当中，而且我们迫不及待想把新的计划和你们分享。

E3一直是各大游戏厂商展示硬件和游戏的最大舞台，其中理所当然包括了索尼。在1994年的第一届E3上，索尼向各位玩家展示了PS。随后的所有后继主机，包括PS2、PS3和现世代的PS4，都曾在E3的展前发布会上给玩家留下了深刻的印象。明年是E3举办的第24个年头，这同时也是索尼在这24年以来第一次缺席E3。

这个消息瞬间震撼了整个业界，媒体和玩家们对此议论纷纷，而微软和任天堂也很快作出了回应：明年的E3一切照旧，什么展前发布会、直面会、游戏展出，该有的应有尽有。于是，玩家们熟悉的三巨头中，只有索尼将会缺席明年的E3。考虑到今年12月初的PSX取消，那就意味着从今年9月初的TGS到明年的E3为止的这接近一年时间里，就目前索尼公布的计划来看，索尼将不会有任何独立的发布会。

这是为什么呢？

没有足够的内容

如果“没有足够的内容以举办此次展会”不是什么公关说辞的话，取消PSX的原因也可以同样被套用在缺席E3上。索尼已被玩家调侃“画饼成瘾”多年。神龙见首不见尾的《最终幻想Ⅶ重制版》姑且不说，《地平线 零之曙光》、《神秘海域4 盗贼末路》、《战神》、《漫威蜘蛛侠》等独占游戏都曾经是索尼发布会上众多“饼”中的一员。而那些还没有出品的游戏中：小岛秀夫担任制作人的《死亡搁浅》连续三年登台E3索尼展前发布会；2017年公布的《对马岛之魂》在今年的E3展前发布会上才第一次公布实机画面；2015年公布的《梦》（Dreams）依然是个梦；2016年公布的《往日不再》后在经历多次延期后，发售日终于确定在了明年4月26日，当然我们也不能保证它会不会再延一次；而《最后生还者Ⅱ》……我们还是聊聊《死亡搁浅》吧。

不知不觉间，索尼在近几年的E3上已经很难在独占游戏上给玩家带来惊喜。除了公布多几个给力的第三方游戏，例如今年的《生化危机2重制版》和《只狼》，E3上我们能看到的索尼方游戏都已经是老面孔：《死亡搁浅》、《往日不再》、《漫威蜘蛛侠》、《战神》、《对马岛之魂》……无论形式如何推陈出新，索尼明年展前发布会上找上一个亚洲古乐器乐团过来演奏，再在演示厅弄个360°超大屏幕，如果演示的游戏还是那些游戏，玩家难免会有所不满。实际上，今年E3的索尼发布会就有不少玩家颇有微词，“一切为了玩家”的索尼肯定也意识到了这一点。

今年发售的《战神》和《漫威蜘蛛侠》分别在上下半年时间交出了一份满意的答卷，无论销量还是口碑都令人满意。然而从现在公布的情报来看，明确了发售日并会在明年发售的只有《往日不再》。然而下一个财年索尼游戏就真的指望这一个游戏吗？“没有足够的内容以举办此次展会”会不会就意味着那些“饼”，诸如《对马岛之魂》和《死亡搁浅》，会在下一个财年内推出呢？

今年已经是PS4发售的第五个年头，按照索尼“七年出一台新主机”的套路，明年PS4也正式进入了它的“黄昏期”。《死亡搁浅》、《对马岛之魂》、《最后生还者Ⅱ》（前提是本作是个PS4游戏）、《梦》，这些游戏极有可能就是PS4独占游戏的最后一次大型演出。如果我们能在明年玩到这些游戏，哪怕是其中一两个，对于玩家来说，索尼缺席E3什么的也不是什么难以接受的事情。

为PS5的公布布置新舞台

正如上文所说的那样，今年已经是PS4发售的第五个年头。关于下一代主机PS5（我们姑且先这样叫着）的各种流言早已喧嚣而上。曾在Reddit上爆料索尼退出E3 2019的用户在之后又曝出了更多关于PS5的内容，例如PSX会在明年回归；PS5的公布会分成前后两次发布会，第一次是在明年年中，第二次会在PSX；《死亡搁浅》、《对马岛之魂》、《最后生还者Ⅱ》将会是首发游戏之一，但并不保证是PS5独占游戏等等。而这些留言虽然公布的信息各有不同，但有一点是共通的，那就是PS5将会在2020年发售。2019年公布PS5看起来和宣传周期吻合，如果索尼真能和他们公告所说的一样，“用一个全新的方法来取悦玩家”，那么PS5的公布时机和形式无疑值得玩家们期待。

然而这又会带来另一个问题，也是最本质的问题：为什么不在E3上公布？

E3的影响力正在逐年下降

在索尼宣布退出明年E3的消息传出后，欧美的很多媒体同行们在表示惊讶的同时，也表示了解，毕竟在媒体的眼中，E3的影响力和宣传效果实际上在逐年下降，与其继续花一大笔钱搞一次E3发布会，倒不如搞一个既符合自己宣传策略，又迎合玩家口味的发布会。索尼并不是第一个退出E3的厂商，EA、迪士尼和微软已经先后退出了E3，EA和微软无论是展前发布会还是展馆都设置在E3场馆外，而任天堂则已经是连续第五年缺席E3展前发布会，而是改成了视觉效果可能不如其他几家，但更具亲和度且信息量更大的直面会，并且玩家对此的反映也相当不错。

E3影响力下降的原因除了因为厂商发布消息的渠道更多以外，近几年来开始大量允许一般群众进场也是原因之一。没有到场的一般玩家可能不能切身感受到E3的变化，但如果是连续多年参加E3的媒体想必都会对E3现场近年来的混乱管理感到不满，观众变多场地拥挤，媒体想要试玩到热门游戏难于登天，各大厂商E3展台上展出的内容越来越少。当媒体们都意识到这些问题的时候，厂商想必也已经意识到了，于是我们才会看到EA和微软在E3期间“自立门户”。

至于索尼为何选择在明年E3退出，想必也是时机到了而已：PS4缺乏新内容、PS5即将公布、E3不再是对外宣传的首选。以上种种原因结合起来，可能才是索尼缺席明年E3的全部原因。而对于玩家来说，除了精彩的游戏，E3上没有什么是必不可少的，毕竟所谓的盛会都是厂商带给玩家的，精彩与否不是看规模，而是看内容。明年PlayStation又能给玩家带来什么样的惊喜，这才是玩家们需要关心和期待的。



三日月

而对于玩家来说，除了精彩的游戏，E3上没有什么是必不可少的，毕竟所谓的盛会都是厂商带给玩家的，精彩与否不是看规模，而是看内容。明年PlayStation又能给玩家带来什么样的惊喜，这才是玩家们需要关心和期待的。



黄金眼 GOLDEN EYE

游戏月旦评

■COS 宝可梦训练师 ■出自《精灵宝可梦Let's GO！ 皮卡丘/伊布》
■Coser 水无月 ■插画 西达cida

杀手47 2
Hitman 2



PS4/XOne

[23]

■WB Games. ■动作冒险
■2018年11月13日 ■中文版

游戏简介：本作是“《杀手》系列”重启后的第二款作品，47 将去往迈阿密、孟买、新西兰等地继续他的暗杀之旅。本作将会揭开 47 的神秘过往以及神意秘会组织的真实面貌。游戏支持繁体中文，购买传承包的话还可以游玩所有重制后的前作关卡。

·动脑解谜 ·暴力表现 ·探索潜入

优点
· 精致的拟真画风
· 更大的开放世界
· 暗杀思路富有创意

缺点
· 玩法无创新
· 关卡数量偏少
· 网络质量糟糕

8

作为重启后的第二作，本作拥有更大的地图以及更多的互动要素，在一些场景中，NPC 的数量和密度均达到了新高，与玩家的互动也变得更加真实细腻，优化上也没有拖后腿，即便在人群聚集的场景中也能够保持相对稳定的帧数。玩法方面，本作与前作相差不大，但由于地图面积的扩大，许多任务故事和挑战任务的难度和流程长度也增加了不少。惟一令人遗憾的是作为一款需要全程联网的游戏，掉线和重连的状况十分频繁，严重影响玩家的游戏节奏。



▲来，跟 47 一起做运动！

8

从创新的角度来看，本作的整体进化幅度是令人失望的。但实际上一直有关注这个系列的玩家都清楚，本作虽然冠以“2”这个序号，**其实本质上就是《杀手 47》的第二季**，如果从这个角度来看，那其实本作无论是在内容丰富度还是关卡细节的创新度上都还是令人满意的，更何况还有中文呢！

7

游戏有 6 张地图，玩家通常需要掌握环境与目标行动的变化规律，才能通过层层布局潇洒地杀人于无形，这种非硬刚、有节奏与层次感的玩法正是本作的一大特色。线上玩法“幽灵模式”体验称不上好，玩家虽然可以同场竞速杀人，但彼此之间却没有什么互动，竞技的乐趣寥寥无几。

VG评论 COMMENTS

大力 评《杀手 47 2》
本作每一关的内容都丰富得令人害怕，玩家需要沉浸体验才能入戏并获得乐趣，如果你是一个喜爱研究刺杀目标的行动轨迹，又喜欢混入人群再无比优雅暗杀的玩家，本作该买了！

真爱如血 评《杀手 47 2》
地图太大了，大到找不到要杀的人了（跪）。

辐射76
Fallout76



PS4/XOne

[18]

■Bethesda ■角色扮演
■2018年11月14日 ■中文版

游戏简介：虽然是“《辐射》系列”的新作，但是《辐射 76》一改系列过往的主题，弱化了游戏当中的故事元素，强调多人在线联机的体验，玩家将会进入一个只有少量机器人 NPC 和大量敌人的巨大开放世界，和其他玩家扮演的避难所居民进行合作或对抗。

·fans向 ·多人联机 ·开放世界

优点
· 角色扮演机制成熟
· 地图庞大值得探索
· 多人联机充满乐趣

缺点
· 故事体验不够丰富
· 网络质量不太稳定
· BUG 的数量偏多

虽然“多人在线联机的《辐射》”这个创意点是值得肯定的，但是**本作的制作思路对系列粉丝来说过于激进，而在制作手法上又稍显保守**，既不肯在故事体验上满足粉丝们的基本要求，又不愿意把游戏架构重筑而是沿用《辐射 4》的框架直接去改造，从结果上来说本作既不能让传统的粉丝满意，也不能在新体验上产生革命性的突破，被卡在了一个非常尴尬的位置。但如果大家能找上三五好友结伴在废土上冒险探索，本作体验倒也算不得太差。



▲和朋友共同探索西弗吉尼亚这个全新的开放世界，是本作最大的魅力所在。

6

本作就像是一款“四不像”游戏，剧情环节的削弱和活人 NPC 的缺乏使得本作几乎只剩“多人”和“捡垃圾”，但各种系统上的不合理和 BUG 使得游戏体验非常差，服务器质量也不能令人满意，剧情更是和之前的作品存在着矛盾。作为多人求生类游戏还凑合，但对于系列粉丝来说，本作并不及格。

5

作为一款多人在线联机游戏，游戏所应提供的服务已经不仅仅只是游戏本身的内容。抛开游戏内容来说，上架一周就打折、典藏版赠品材质变差等诸多“骚操作”让这款网络游戏的服务都很难让人满意。更新游戏中的内容固然重要，但如何改善游戏外的服务质量也是《辐射 76》需要解决的问题。

VG评论 COMMENTS

呼啦圈 评《辐射 76》
游戏一上架就买了，这才一周就打折，真的是 …… 游戏做得好也就罢了，但只能说是能玩，更不用说和《新维加斯》比了。希望后续更新能把游戏变好一点吧。

南山毅少 评《辐射 76》
我买了《辐射 76》，舍友买了《战地 5》，于是比哪个游戏 BUG 多成了我俩共同的话题！但其实这游戏挺好玩的，真香！

文明VI
Sid Meier's Civilization VI



NS

[24]

■2K Games ■策略
■2018年11月16日 ■中文版

游戏简介：本作是 PC 版《文明VI》的 NS 移植作，除了基础的手柄操作外还支持全触屏操作，十分人性化。内容方面则包含维京人包、阿兹特克文明包在内的 6 个 DLC，但第一个资料片“迭起兴衰”和 PC 版马上要到来的第二个资料片则暂无消息。

·策略战术 ·内容海量 ·经典再续

优点
· 操作便利
· 耐玩度极高
· 多样化的选择路线

缺点
· 卡顿现象略严重
· 每回合等待时间较久
· 后期路线略显单一

仲夏 即便是同一款游戏，待在家里玩和拿着出门玩可以说是两种完全不一样的体验，而《文明VI》正是一款这样的游戏。游戏本身极高的耐玩度证明了他有拿出去玩的价值，让玩家走到哪都能“指点江山”。而且本就不复杂的操作在搬上便携式平台后进一步简化，搭配上高质量的文本汉化和中文配音，新老玩家都可以轻松乐在其中。**只可惜在内容方面还有所欠缺，尤其是改动十分大的资料片，**希望官方能在后续的更新中追上 PC 版进度。



▲城市发展是第一要务！

作为一款移植版，本作顺利完成了自身的任务。不仅把 PC 版的本篇内容完整移植，运行的流畅度也可圈可点，还根据 NS 的操作进行了合适的调整，其中最方便的莫过于触摸操作。只是限于平台限制，画面特效不可避免地遭到一定削弱，而且当后期进入现代文明后，加载的时间会变长。

本作基本完全照搬 PC 版，中文文本以及语音都被保留了下来，并根据家用机的操作习惯微调了游戏操作，至少在操作上不会给玩家带来任何不便。对于喜欢“《文明》系列”和策略游戏的玩家来说，能随时随地游玩本作无疑是一件好事。但 PC 的后期拖慢问题依然健在，而且在 NS 上显得更加严重。

VG评论 COMMENTS

Dylan 江 评《文明VI》
打开游戏前天是亮的，一转头望向窗外，天已经黑了，我吃饭了吗？不知道，我只知道我的科技要在下一回合完成了！

GWaaN 评《文明VI》
电脑后期的 AI 感觉还不够，但瑕不掩瑜，一款实实在在的好游戏，希望今后资料片越做越好！

战地5
Battlefield V



PS4/XOne

[23]

■EA ■主视角射击
■2018年11月20日 ■中文版

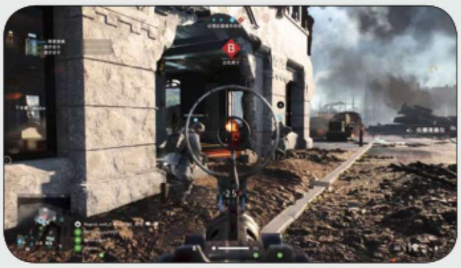
游戏简介：本作是“《战地》系列”的正统续作，游戏以“不为人知的二战”故事出发，描绘了在法国、荷兰、挪威和北非战场上的战斗，玩家能在故事模式与线上对战模式中以轴心国或盟军士兵身分参与这些地区的战斗，在炮火连天的战场上体验人类历史上最大的武装冲突。

·枪战射击 ·多人联机 ·竞技对战

优点
· 多人对战爽快依旧
· 枪械手感考究
· 自定义系统丰富

缺点
· 游戏内容不完整
· BUG 众多
· 载具平衡性不佳

沐枫 本次的《战地 5》依旧给出了有趣的游戏框架，从枪械、载具、地图方面不会有过去作品的换皮感，而是一部有自己韵味的《战地》。但**从完成度上看本作的赶工迹象明显，**这不仅仅体现在战役都没做完，更体现在目前已经推出的部分也存在诸多问题，或许后挂防空炮因物理引擎问题让前面的装甲车字面意义上的“螺旋升天”的 BUG 会让你会心一笑，但是在战斗要紧时忽然卡在建筑物瓦砾中无法动弹、切换地图时无限加载、空降模式炸药包捡不起来时就让人笑不出来了。


▲《战地5》的多人对战爽快依旧，但仍有许多细节诚待优化。

本作枪械手感拿捏得当，不像前作需要计算过多的提前量，但除此之外其他方面变化不多。兵种技能的调整虽然加强了真实感，但对于如此一款多人在线游戏而言，并没太照顾独狼玩家的感受。游戏现在还处于半成品阶段，但整体框架非常优秀，之后的 DLC 内容又确定全部免费，期待后续的发展。

单机部分保持系列一贯水准，流程和剧情都缺乏亮点。和乏味的单人部分相比，多人部分令人满意。强调小队合作的新系统、全新改进的射击手感以及地图设计给玩家带来了一个临场感十足的二战战场。但游戏本身完成度不高，部分模式还没有推出，就暂时的游戏内容来说，还没有完全展露它的潜力。

VG评论 COMMENTS

。。！ 评《战地 5》
BUG 太多，机制和前几作差异挺大的，感觉很多设定是为“吃鸡”模式准备的，但放在《战地 5》的现有模式里感觉很奇怪，希望以后的更新能弥补现有的缺点吧。

Reese 评《战地 5》
整体比较满意，占点设计科学且能让整场战斗持续火爆。缺点是灾难性的 UI 交互设计和目前的内容量偏少，但后者是可以通过更新解决的。

负责过前作攻略的小编，在玩《杀手 47 2》时觉得游戏在各方面都比前作上升了一个台阶，许多开阔的场景给人一种更加大气的感觉。任务故事提供的官方解法一如既往的有趣，并且充满了系列标志性的黑色幽默。希望下一作能够在玩法上做出更多突破，至少给 47 配一辆载具吧，地图变大了还只能跑步移动有些过于拖慢游戏节奏。

北山杉



稀饭



虽然在《辐射》初代就算入坑，但直到《辐射 新维加斯》才算是严重沉迷的“破烂王”。感觉故事线安排和质量都不太让人满意，但从系统上看《辐射 4》还是一款成功的作品，所以对于《辐射 76》偏重探索和战斗体验也不太抗拒，但很快发现这游戏如果没有朋友一起玩，很容易产生人生寂寞如雪的感觉。果然还是玩单机更适合自己么……

虽然不算《宝可梦》粉丝，但也算是从第一世代开始就一直玩下来的老玩家，其实在《究极之日 / 究极之月》时就已经隐约感觉到这个系列有些问题积重难返，亟待革新。但面对这样一部在系统上大做减法，明确表现出面向客户群体是手游玩家的作品，心里的感受还是相当复杂，姑且也只能用“这并非系列正统新作”来自我安慰了。

水无月



评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分
的游戏为“**黄金珍藏**”

24~26分
的游戏为“**热血推荐**”

绝体绝命都市4 PLUS 夏日回忆

绝体绝命都市4 Plus -Summer Memories-



PS4

[20]

■Granzella ■动作冒险

■2018年11月22日 ■日版

游戏简介：本作是睽违已久的“《绝体绝命都市》系列”最新作，由系列制作人九条一马领衔制作。玩家需要在地震后的大都市中逃生，过程中会遇到形形色色的人，还要时刻注意自己身体的各项参数。本作也支持 PS VR，但只能游玩准备好的个别场景。

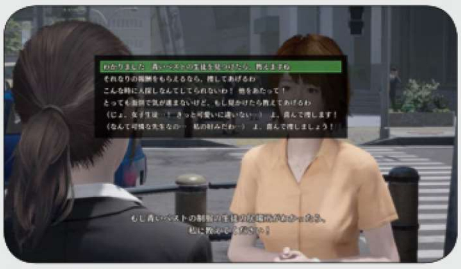
•经典再续 •动脑解谜

优点
· 地震现场高度还原
· 大量地震逃生知识
· 对话选项数量繁多

缺点
· 大场景掉帧严重
· 部分情况操作不便

仲夏

作为小厂出品的游戏，所以部分场合下的掉帧是跑不掉的，但总体尚处于可接受范围内。随时都可能到来的余震和摇摇晃晃的高楼，再加上心理压力以及排泄等一般游戏没有的细节设定，让玩家游玩时仿佛身临其境。此外游戏内置的各种求生知识非常实用，而且还由神户市消防局进行把关，可信度想必无需质疑。**从某种意义上说本作已经是个教学类游戏了，看得出来制作组在这里花费了不少心思，**感兴趣的玩家不妨细看一下。



▲多种对话选项供玩家选择。

这并非是一款以音画质量为卖点的游戏，地震灾难所带来的独特游玩体验才是本作的特色。不过实际上本作的地震仅仅只是一个大背景，游玩过程中虽然也有需要蹲下来防范的余震，但整个地震后场景的描绘略显僵硬，地震的恐惧多通过剧情演出进行表现。而剧情演出中的选项不少，对日语有一定要求。

由于灾害题材的游戏非常少见，所以本作玩起来还是挺有新鲜感的，除了能从中学到各种灾害知识之外，故事也可圈可点，不仅人物刻画生动，一些幽默的选项也让人捧腹不已。至于缺点自然就是画面比较简陋了，视角问题也时而出现，但好在游戏的沉浸感比较强，所以体验还是不错的。

精灵宝可梦Let's GO! 皮卡丘/伊布

精灵宝可梦Let's GO! 皮卡丘/伊布



NS

[23]

■Nintendo ■角色扮演

■2018年11月16日 ■中文版

游戏简介：本作是“《精灵宝可梦》系列”首度登陆 NS 平台的 RPG 作品，为吸引《精灵宝可梦 GO》玩家而基于黄版《精灵宝可梦 皮卡丘》重制的新作，系统相比正统作有不少简化，主人公将和皮卡丘或伊布组成搭档，从真新镇出发开始冒险，向宝可梦联盟发起挑战！

•经典再续 •合作同乐 •收集育成

优点
· 简单易上手的系统
· 游戏节奏轻松
· 可以二人同乐

缺点
· 对老玩家缺乏新意
· 系统要素删减过多
· 后期捕获体验不佳

这部作品对于面向玩家群体的定位非常精准，就是**吸引由《精灵宝可梦 GO》入坑的新玩家，**原汁原味的第一世代 151 图鉴（不算 18 种阿罗拉形态的话）加上向《GO》玩家妥协而大幅度简化的游戏系统，对于像笔者这样的老玩家来说，除了刷一波情怀之外大概很难获得什么新的乐趣，战斗方面很体贴，流程难度很低，但是沿袭自《GO》的宝可梦捕获系统到后期却很容易让人烦躁。可见式遇敌这点大幅优化了游戏节奏，希望能在续作中继承。



▲皮卡丘和伊布作为玩家的搭档宝可梦可以使用各种极富特色的搭档招式。

比想象中好玩，明雷是个进步，一些熟悉的角色们的登场更称得上是惊喜，各种宝可梦的随行状态也很有趣，以休闲的心态来通关冒险整体上感觉不错。但是形式单一的收服玩到后期还是会有些枯燥；而后期练级时抓高等级野怪也很麻烦。最后希望，明年的正统作中的 NPC 能不再原地站桩……

投入不多的制作使得本作在卖相上并不好看，场景与宝可梦的建模都过于简约，很难达到系列玩家对“新平台上的新宝可梦”这个期待。游戏的系统对比正统作进行了许多简化，门槛更低适合萌新，而明雷抓精灵、体感抛精灵球等体验则是在正统作中所没有的，老玩家在怀旧之余也能有一些新鲜感。



作为 NS 平台上首款“《精灵宝可梦》系列”的 RPG 新作，《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》在《精灵宝可梦 皮卡丘》的基础上加入了诸多全新的内容，不过本作在一些核心的玩法上也有所简化。这样一款特殊的全新作品，在玩家中的反响如何呢？目前，共有 502 位玩家在游戏时光网站对本作进行了评分，平均分为 8.3。

VG评游戏

蟹公子

通关了，真香，伊布真可爱！其他地方是不如正传，取消太多其他的系统了，但是这种简单暴力的玩法，反而有种纯粹的快乐。《精灵宝可梦 GO》的联动说实话一般，互动也不多。“精灵球 PLUS”有点东西，并且算是实体 DLC 了，振动和声光十分优秀，买上一个可以优化游戏体验。

托兰扎姆

重制版卖出新游戏的价格，创新的玩法掩盖不了系列作品现在没有明显进步的问题，也就是靠情怀和 IP 的影响力。作为从来没漏过任何一作的铁杆粉丝，这次我真的很失望。

猜火车 113

很多人说的缺点我都知道，但在现实生活中作为一名父亲，这真的是给儿子最好的启蒙游戏了！一直在考虑当孩子可以玩游戏或者看我玩游戏的时候，我应该带他玩什么，现在我有了最好的答案。从这个出发点来看，这可能是近 10 年最好的《宝可梦》游戏，也是任天堂希望达到的效果，吸引更多新玩家，

皮卡豆

虽然删减的内容确实有点多了，不过为什么要在意这些呢，宝可梦陪着我们一起长大并一起创造美好，每一次的重制都像是一次弥足珍贵的回忆啊！有努力、有责任、有回忆和肝到绝望的点点滴滴，这种情怀本身就足够我们再次启程。



《审判之眼：死神的遗言》op影像

PS4	
审判之眼 死神的遗言	SEGA
JUDGE EYES：死神の遗言	动作冒险 | 中文版
2018 年 12 月 13 日 | 本地 1 人	无对应周边
售价为 8290 日元	

《审判之眼》从公开到发售的时间其实不足三个月，当玩家们看到这期杂志的时候也许再过不久就拿到游戏了吧，现在在 PS 商店已经配信了包括游戏第一章全部内容的试玩版，还能给把存档继承到正式版里，由于本作中文版是同步发售，所以不少玩家的首选肯定就是中文版。同样是以神室町作为舞台，本作会和“《如龙》系列”有什么样的不同呢，就让我们拭目以待吧。

情报汇总

●故事舞台为“《如龙》系列”的神室町。
●主角八神隆之的声优与脸模为木村拓哉。
●本作的流程和支线里有和侦探相关的调查系统，包括跟踪、偷拍、开锁潜入等等。

序盘剧情介绍

※ 涉及游戏第一章的剧透，不想被剧透的读者可以考虑跳过。

Story.01

八神隆之是源田法律事务所的年轻律师，拥有大好前程。他在某一起命案的审判中担任嫌犯大久保新平的辩护律师。

开庭时人人都认定大久保有罪，但八神奇迹似的在法庭上赢得无罪判决，一举成为热门的话题人物。指定要八神辩护的委托如雪片般飞来，让八神任职的法律事务所所长源田龙造笑得合不拢嘴。

到这刻为止，八神都以为自己的律师人生一帆风顺，直到同事城崎沙织接起那通电话……

这通电话依然是指名八神的新辩护委托，但委托内容却和所有案件截然不同。

新案件的委托人是大久保新平。

这个名字正是那个因八神的辩护，才刚无罪开释的男人。当大久保重获自由，竟然立刻刺杀同居的女友，并放火烧屋。

八神感受到自己相信的委托人、相信的真相……以及前一刻还充满光明的律师生涯正逐渐崩毁。

之后过了三年，八神在神室町脏乱的拥挤街角经营一间小小的侦探事务所。

他几乎什么都接，每天靠着调查外遇、寻人和找宠物等差事赚些小钱勉强糊口，在他身上已经看不到一丝过去的风光。



Story.02

手头没什么资金是八神这弱小侦探事务所的可悲之处。在神室町接下的工作只有微薄报酬，对艰苦生活的帮助可说是杯水车薪。所以到头来他还是只能找律师时代的恩师源田龙造帮忙。

在八神不当律师之后，源田仍相当关心八神，总是委托他各种工作，这让八神相当地感激。虽然总是拜托源田也很不好意思，但八神在不得已之下，还是前往过去的法律事务所。

他在路上顺便去便利商店买限量铜锣烧当成给源田的伴手礼，从店里出来时，却马上被一群轻浮的小混混缠上。

© SEGA



收拾他们之后，一个显然是黑道的人突然插进八神和小混混之间。

这个男人名叫羽村京平，是松金组的若头。非常了解羽村为人的八神，马上明白他并不是来阻止这场纷争。

羽村语带威胁，拳头马上招呼过去，小混混们纷纷抱头鼠窜。

东城会旗下松金组是黑道中俗称“分支”的末端组织。虽然规模不大，但因为松金组的地盘是神室町，所以八神常常和他们打照面。不过，因为过去的孽缘，八神和羽村的关系并不算好，可以的话八神并不想和他扯上关系。而松金组长比起自己的组员，更加疼爱八神和海藤这点，也让羽村非常讨厌他们两人。

羽村带着手下离开，留在原地的八神没有回头看离去的羽村等人，但是很快地，八神便会在意想不到的情况下，再次和羽村见面。

现在的八神完全想不到，那会是被卷入悲惨的事件，以及深不见底的阴谋的开端。

Story.03

酬劳只够勉强糊口、总是愁于没委托可接的八神侦探事务所，最大的客户便是八神当律师时的老巢——源田法律事务所。

担任所长的老律师源田龙造，常常接到为了打离婚官司的调查外遇等委托，这是非常适合神室町侦探的工作。

八神带着伴手礼登门拜访，期待或许能接到一两件差事。事务所里除了源田，还有女律师城崎沙织。

沙织虽然连眉毛都没抬一下，正在打字的手却暂停了一瞬间。认识她很久的八神，早就知道她对甜食毫无抵抗力。

接着对八神打招呼的是在八神离开之后加入源田法律事务所的新手律师星野一生。

星野背景虽然厉害，但因为本人远比实际年龄稚气的娃娃脸，让他看起来缺少律师的气势。

坐镇在事务所最里面的源田因为看到来讨工作的八神，心情相当恶劣。

源田认为八神应该回来继续当律师。

但担任律师时，放任杀人魔逍遥法外而产生牺牲者的过去，在八神心中留下很深的创伤。

为了能忘掉这些，无论做什么工作都好，他都希望像现在这样保持忙碌。

仿佛看透八神的内心一般，事务所的电话响起。打来的是和八神师出同门的律师前辈新谷。

他为了替某起命案辩护，希望八神帮忙搜集案子的证据和情报。

这会是源田法律事务所三年来的第一起刑事辩护委托。

为了得知详细工作内容，八神来到新谷指定的见面地点，神室町的一间酒吧“TENDER”。

明明是晚上，新谷却戴着墨镜，西装也穿得不太整齐，还总是喜欢对八神摆出前辈的架子。

看来他似乎以身为源田法律事务所的王牌律师为荣。

当老板送上八神的酒杯，新谷便用手机秀出这次案件的被告，也就是辩护的委托人是八神几小时前才见过羽村。

据新谷所说，羽村刚刚才被警方逮捕。

他本人主张自己是清白的，但警方认为他有杀人的嫌疑，而他涉嫌的命案，凶手的残忍手法目前震惊全日本。

已经有三名从关西来到神室町的黑道被杀，双眼则被挖出。

第三名牺牲者，刚在一个星期前被发现。

警方正是怀疑羽村犯下这起命案而将其逮捕……



Story.04

委托新谷辩护的被告，是东城会旗下的末端组织松金组的若头（第二把交椅）羽村。

案发当天，有人目击羽村在街上与关西共礼会久米敏郎起口角。而久米死相凄惨的尸体则在隔天早上被人发现，死亡时间疑似就在和羽村起口角之后。

警方于案发一周后的今晚逮捕羽村。

他们认为犯案动机可能是敌对的暴力组织斗争。之所以挖出眼睛，也是为了“杀鸡儆猴”。

羽村却主张这都是“警方的无稽之谈”。

在检方“起诉”羽村，确定开庭之前，不会向律师公开证据，八神等人目前只能借由羽村的说辞拼凑出案件的全貌。

但是在交谈之后，从羽村的话中之意透露出他并没有让真相水落石出的打算。

在争吵中新谷脱口而出的话，再次揭开八神心中的伤疤。

3 年前，自己身为律师，并没有做错任何事才对。但是面对羽村的反驳，八神哑口无言。

如果知道大久保新平获释后会动手杀人，

自己还应该完成身为律师的职责吗……？

为了忘掉挥之不去的迷惘，八神一直以来都彻底投入侦探的工作。

所以今晚也该这么做。去找出证据，证实羽村仍不能确定的清白。

羽村表示被害人的死亡推断时刻，他正待在神室町的三温暖。

八神目前该做的，是调查能印证羽村不在场证明的证物或证词……



Story.05

警方逮捕的嫌犯，是黑道中名为“分枝”的末端组织——东城会旗下松金组的若头，羽村京平。

八神隆之受到羽村的辩护律师委托，开始找寻能帮羽村洗清罪名的证据。

调查在神室町发生的事件，正是八神侦探事务所的拿手好戏。

羽村表示案发当天，他在三温暖待了一整个晚上，但却找不到能印证这点的证物或证词。

另一方面，警方公开案发之前，拍到羽村和被害人起口角的防盗摄影机画面。

而且从防盗摄影机画面可以看到，羽村与后来遇害的关西黑道经过一番激烈争吵之后，甚至将他拖进受自己控制的店家内。

越来越多证据指出警方逮捕羽村合理性，此时，一名女性造访八神侦探事务所。

她名叫藤井真冬，是名年轻貌美的检察官。

八神还是律师时曾和她约过会，但在大久保新平残忍杀害女友的案件发生之后，八神便开始和她保持距离。

她似乎得知八神开始调查羽村的案件。

消息来源是她的童年玩伴兼大学同学——源田法律事务所的城崎沙织。

据她所说，遭到逮捕的羽村已经确定被起诉。

也就是确定会开庭，并基于检方和警察搜集到的证据进行审理。

负责检察官虽然不是真冬，但仍是八神认识的人物。

他的名字是泉田圭吾。

八神洗清大久保新平的罪名时，正是他担任负责检察官。

换句话说，他就是在有罪率高达 99.9% 的日本刑事庭中，让八神赢得无罪判决的人。

真冬一直希望八神能再次回到律师这行。

但八神并无此打算，他只愿意以侦探的身分协助羽村的辩护。

真冬落寞离开八神侦探事务所。

这里是神室町，还是不该让女性在晚上独自回家。八神正打算叫住真冬并送她一程，没想到此举却引起误会。

一名绅士轻易抓起八神的手臂。虽说事出突然，抓住八神手臂的手却丝毫不动。

这名绅士其实是真冬的上司，东京地检署森田检察长。他似乎知晓八神的遭遇。

此时，森田背后出现另一个男人，露出别有深意的笑容走近八神。

相隔 3 年，两人再次见面。

是泉田检察官。

八神远离法庭，恐怕没有人比他更高兴了。

神室町发生的残酷命案。法庭上的演员们就此到齐……



出演角色



CV：藤真秀

八神侦探事务所的调查员，比八神年长。曾是东城会旗下松金组的组员。嗓门大，态度又蛮横，但他只是个直肠子，其实没有恶意。和八神是老朋友，亲昵地称呼八神为“阿隆”。个性有些天然，过去被逐出松金组，现在还有一丝留恋，但尽量不表露在外。



CV：桐本拓哉

源田法律事务所的律师。最喜欢对八神摆出前辈的架子。标准的欺软怕硬，对比自己弱的人态度强硬，遇到强势的人则会变得低声下气。



CV：甲斐田裕子

源田法律事务所的律师。说话和处理工作速度都很快，态度十分冷静专业。个性沉稳，非常有原则，无论对谁都会有话直说。



CV：林勇

源田法律事务所的新人律师。据说他第二次参与司法考试，便以顶尖成绩通过。面对任何事情都非常认真，并尽力完成别人交办的任务，但自己没什么野心，也习惯逃避责任，是现今所谓的草食系男子。他默默暗恋着前辈律师沙织。

战斗系统

本作战斗动作最大的特点就是八神灵巧的身手和仿佛杂耍般的攻击。

玩家在操作八神的时候，可以踢墙跳到空中，或是越过敌人的头顶再发动攻击等等，使出许多更具立体空间感的动作。利用高度发动的攻击非常强大，甚至能让敌人暂时无法行动，对于强敌的某些无法反击的特殊攻击，这类利用空间特点来发动的技能就很有效果。

本作还有十分丰富的成长要素，时常强化八神的能力，也是在神室町存活的重要手段。





体术切换

本作战斗系统的另一个特点，就是能变换两种战斗方式的“体术切换”。

分成攻击距离长，并大量使用攻击范围大的踢击，能够压制众多敌人的“圆舞”。以及攻击次数多，并包含足以击破敌人防御的强大攻击，在一对一时非常有利的“一闪”。

依战况灵活切换，战胜危险的敌人吧。

与强敌的战斗中，如何活用一闪当中的蓄力攻击和在正确时机按下按钮能提升威力的攻击是获胜关键。







CV：西村知道

东城会旗下三次组织松金组的组长。平时看起来像个善良的爷爷，特别是对八神，总是面带笑容、用亲切和蔼的语气说话。当八神立志成为律师时，他也大力支持，简直把八神当成儿子照顾。身为黑道组织的组长，他实在太过温和，最近开始无法掌控若头羽村的势力，如今在组里已形同退休。



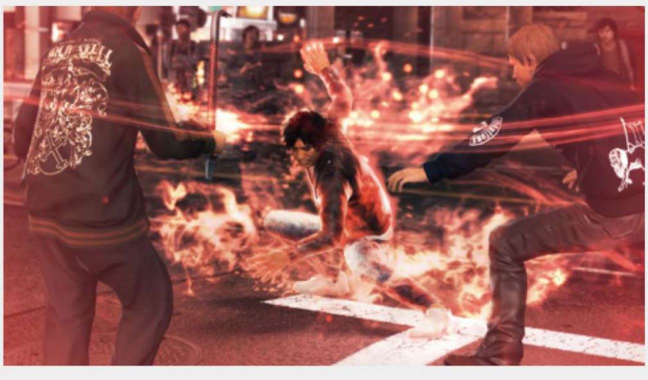
CV：川原庆久

松金组若众。过去崇拜海藤的豪爽作风，把海藤当成“大哥”。但1年前，海藤被逐出组之后，他在羽村的提拔下崭露头角，在松金组内变得越来越有分量。

EX量表

消耗主要在战斗中累积的“EX 量表”，就能使出“EX 动作”或“EX 增幅”这两种必杀技。

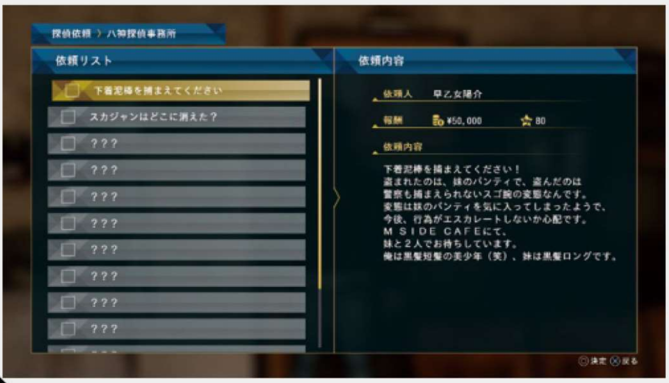
EX 动作为能够轻松使出的强大绝招，EX 增幅则能让八神的能力在短时间内大幅强化。



探索要素

支线案件

“支线案件”与追查神室町连续残忍命案的主线故事不同，焦点放在八神平常赖以为生的侦探委托。





八神将接受来自神室町居民们的委托，挑战五花八门的各种案件。

只要完成支线案件，就能获得 SP（经验值）和现金作为报酬，支线案件的报酬在游戏中是重要资金来源之一。

支线案件的内容主要是承接神室町居民的委托并进行调查，可在以下三个地方承接委托：八神侦探事务所、源田法律事务所和酒吧“TENDER”。

除此之外八神也可能突然在神室町卷入事件而直接展开支线案件。

本作里登场的支线数量共有 50 个。



好友事件

八神住在本作舞台神室町，他是神室町的居民。为了生活，与街上居民的交流是不可或缺的。



只要解决他们的烦恼和问题来加深羁绊，就能与他们成为“好友”。这些能成为好友的人物，有商店店员、学生、男公关等等，职业和遭遇都各不相同。

其中有些人需透过“支线案件”的委托认识，还能与某些女性成为“女性好友”。

和好友培养感情之后，他们会以各式各样的形式帮助八神。随着好友增加，八神的名声也会在居民之间传开，提升“在地评价”。“在地评价”越高，八神就能接到越多新支线案件。

女性好友事件

可以透过约会，和女性好友建立更亲密的关系。

只要常和女性好友互传讯息，她们就会邀请八神约会，八神也能主动约对方见面。

约会时，可以去娱乐设施玩乐，或在咖啡厅愉快地谈天……约会数次，关系变得亲密，最后或许会发生“特殊事件”！？



出演角色



夏尔店员

CV：MCU

松金组若众东的小弟。在组里交给东经营的电玩中心“夏尔”当店员。



藤井真冬

CV：清水理沙

东京地检署的女检察官。教养良好的大小姐，拥有强烈正义感，经过一番努力后成功通过司法考试。和源田法律事务所的沙织是童年玩伴，相隔几年，又在大学法学院成为同学。因为柔弱的外表而常被当成大小姐看待，因此非常希望他人能承认自己的实力。

娱乐设施

D 联赛

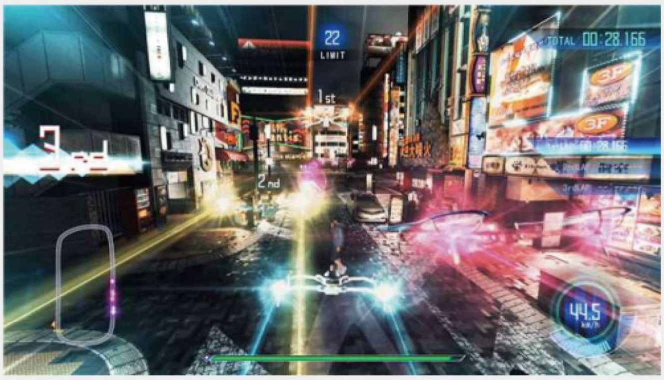
无人机不只是调查手段，还能参加“无人机大赛”。

神室町现正举办争夺最快无人机选手之名的大赛“D 联赛”，D 联赛依选手的实力分为 5 个联盟，在各联盟夺冠的选手可晋升至更高阶的联盟。

D 联赛的场地就在神室町，有种类丰富的多条赛道。必须依照每条赛道的特点改造无人机，才能在联盟中飞出好成绩。

直线较多的赛道中，比起敏捷，须更注重加速能力和速度；弯道较多的赛道中，则可能得稍微牺牲速度，着重于敏捷和耐久度。

为了对付各式各样的赛道，可以在 D 联赛附设的“无人机实验室”开发各种零件，零件数量超过 100 种。若没自信直接挑战正式比赛，可以选择试飞，顺便熟悉赛道。



无人机大赛中，还能利用网络机能游玩“网路对战”。

可以上传自己的游玩纪录，挑战总排名。还能下载其他玩者的游玩资料与其对战。若遇到难以突破的赛道，推荐参考其他玩者的游玩资料。

休闲弹珠台

八神侦探事务所中，有一台“休闲弹珠台”。因为这台弹珠台是八神自己的东西，和其他小游戏不同，可以免费游玩。

若想获得高分，“NEXT DOUBLE”是关键之一，这是能让接下来获得的效果变成 2 倍的效果。



VR 双六 DiQ

“VR 沙龙 游乐天堂”是神室町新开张的娱乐设施，在这里能够游玩“VR 双六 DiQ”（简称“VR 双六”）。

VR 双六正如其名，是在重现于虚拟空间的神室町游玩双六（也就是各位玩家在童年基本都接触过的“大富翁”）的小游戏。

游玩 VR 双六需要“游乐券”，可借由其他小游戏的通关奖励或博弈场、赌场的奖品获得游乐券。

VR 双六中，得先掷骰子，然后依掷出的数字前进，设法抵达终点。只要完成驻足的格子上各式各样的任务，就能获得道具。这些道具能在 VR 双六结束时兑现，只要掌握诀窍，便能一口气赚到高额现金。

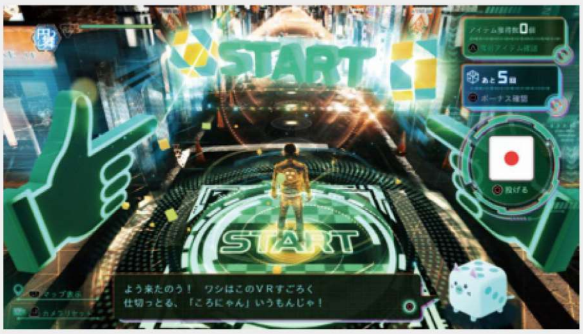
VR 双六的格子当中，有设定各种完成条件的“战斗格子”、需在限制时间内以拨片开锁法或旋转锁柄开锁法打开保险箱的“保险箱格子”等等，种类繁多。战斗格子上显示的★数代表战斗难度。只要在战斗中获胜，就能增加相当于★数的掷骰次数，但若是输掉便会直接退回起点，是高风险高报酬的格子。能否在战斗格子中获胜是攻略上的重要关键。

游玩 VR 双六时，就不得不提“骰子喵”。骰子喵是讲话有广岛腔的导览角色，游玩 VR 双六时，它会告诉玩者各式各样的资讯。

而游玩 VR 双六时，也可能遇到“骰子喵王”。一旦遇见骰子喵王，便会进入名为“骰子喵模式”的奖励模式，所有格子都会变成能获得大量道具的格子。

骰子喵模式是能获得多到难以想象的道具的绝佳机会，因此最好时常查看地图，确认骰子喵王的位置。

除了骰子喵王，还有“黑喵”这个角色。一旦遇见黑喵，至今获得的所有道具都会被抢走。为了不要失去好不容易收集到的道具，随时在地图上查看黑喵的位置吧。若不幸遇见黑喵，导致道具被抢走，也不必慌张。抢走道具的黑喵会逃至神室町某处，只要追上并再次遇见它，就能与它战斗。在战斗中获胜，便能拿回被抢走的道具。而且拿回道具时，道具数量会翻为两倍。对自己的技术有自信的人，可以尝试故意让黑喵抢走道具，再拿回道具的高难度玩法。



出演角色



森田邦彦

CV：森田顺平

个性正直的检察长，也是真冬向往的对象。极少对部下露出笑容，说话口吻缺乏抑扬顿挫。总是实事求是的态度，让许多人，特别是部下非常害怕他。对外则表现得十分沉着，嘴边经常挂着微笑。



泉田圭吾

CV：最上嗣生

自尊心极高的检察官，有瞧不起罪犯的倾向。因为十分优秀，负责的案件也比其他检察官来得多，3 年前八神从他手中赢得无罪判决，使他丢尽了脸。他过去自信满满的言行举止也沦为周遭的笑柄，这让他十分痛恨八神。

KAMURO OF THE DEAD

“KAMURO OF THE DEAD”是设置在 SEGA 俱乐部剧场前店的射击游戏。

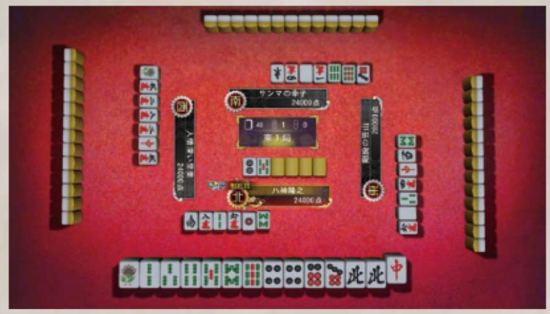
这是第一人称射击游戏，目标是瞄准并打倒丧尸，活着逃出丧尸横行的神室町废墟，也就是我国玩家各个街机厅里常会见到的《死亡之屋》这类主视角打丧尸的游戏。



麻将橘

本作与富士电视台 ONE 现正热映中的“演艺圈最强麻将王排名战”合作，能以比传统的麻将更刺激的规则来进行麻将对战。“演艺圈最强麻将王排名战”的节目助手，艺人橘柚里佳以本名在游戏中登场，游戏中还包含了能和橘柚里佳成为好友的故事。

神室町新开张的麻将馆“麻将橘”当中，采用“门位翻倍”这种其他麻将馆玩不到的特殊规则。门位翻倍规则中，位于牌山缺口处者即为“门位翻倍”，门位翻倍者获得的点数及应支付点数会加倍，是高风险高报酬的玩法。除此之外，还包含一开始就有 2 张悬赏牌等等，会让得分剧烈变动的各种规则。



MOTOR RAID& 格斗之蛇

SEGA 俱乐部剧场前店设置的是“MOTOR RAID”。

“MOTOR RAID”是在赛博庞克风的世界中享受赛车乐趣的体感型游戏。最大的特点是赛车时可以攻击对手。





SEGA 中道大街店设置的是“格斗之蛇（FIGHTING VIPERS)”。

“格斗之蛇”是以近未来的虚构城镇“Armstone City”为舞台，在四面包围的擂台中，让装备装甲的战士“VIPER”互相战斗的对战格斗游戏。

角色皆装备着名为“Nutcrack”的装甲，这副装甲正是获胜关键，装甲没有耐久度，只要受到敌人攻击，耐久度便会降低。当耐久度降为 0，或被“破坏装甲技”击中，装甲便会损坏。一旦装甲损坏，敌人造成的伤害会大幅提升，如何抢先破坏敌人的装甲是致胜关键。

其他系列传统小游戏

进化的“打击练习中心”，球种包含连职业选手都吓一跳的变化球，还有一般客人无法游玩的隐藏赛程。➡



酒吧“Bantam”和“SEGA 俱乐部剧场前店”设置的射飞镖机台，可以在和女性好友约会时两人对战。➡





⬅本作除了“将棋”外，还能游玩“将棋解残局”。



⬆SEGA 俱乐部中除了本作独有的游戏之外，还可以游玩“太空哈利”、“Fantasy Zone”、“魔法气泡”和“Virtua Fighter5 Final Showdown”。店内的“夹娃娃机”还能来到 VR 双六导览角色“骰子喵”的玩偶。



⬆神室町的某处，也准备了可以游玩“扑克”和“黑杰克”的博弈场，以及可以游玩“花牌”和“株牌”的赌场。



正如先前所承诺的一般，除了 20 周年纪念作，抛弃了系列传统玩法的城镇建造 RPG《奈尔克的工作室》以外，GUST 还准备了正统的系列续作。然而谁也没想到的是，这款在“《不可思议》系列”结束后的全新作品并非新系列的开始，而是“《阿兰德》系列”的第四部续作！至此“《工作室》系列”打破了每三作结束一个世界观的惯例，阿兰德的故事在时隔 7 年后再度开启。顺带一提，《奈尔克的工作室》已延期至 2019 年 1 月 31 日发售，原本宣布同步的中文版则延期到 2019 年 3 月 26 日，只能说不愧是 GUST 呢。

文 果汁　美编 Juxi

露露亚的工作室 亚兰德的炼金术士 4		PS4 NS Koei Tecmo	
ルルアのアトリエ ～ア - ランドの炼金术士 4 ～		角色扮演	日版
预定 2019 年 3 月 20 日	本地 1 人	对应周边未定	
售价为 PS4/NS：8760 日元			

主角是那位炼金术士的女儿！新老角色一举公开



CV：岛袋美由利

艾尔梅露莉亚·菲立克塞尔（露露亚）

鲁莽冲动，全力以赴的活力女孩。称呼罗罗娜为母亲，目标是成为像母亲那般厉害的炼金术士。现在并不和母亲罗罗娜同居，而是和师傅皮雅妮一同生活。虽然以母亲为目标，在师傅门下努力学习，但却没有突出的才能。在某一天，失落的她迎来了转机。

围绕着一本古文书而展开的关于“传承”的故事

本作的舞台是阿兰德共和国边境的一个小镇，在这个小镇中居住着一名以“超越身为伟大炼金术士的母亲”为目标的少女。而少女母亲的名字则是“罗罗莱娜·菲立克塞尔”。

继承了“菲立克塞尔”之名的露露亚在某一天捡到了一本书，这本书除了自己以外的人都无法阅读，而且写满了高深难解的内容。拼尽全力解读了第一页后，露露亚确实感觉到有某种力量寄宿在自己体内。凭借着好奇心与对实现梦想的希望，少女开始解读起这本神秘书本，而她的这个决定，将会与这个小镇、甚至是阿兰德的“真相”联系起来——

©コーエーテクモゲームス All rights reserved.



CV：阿澄佳奈

瑷法·阿尔姆丝塔

性格稳重，为人可靠。在外人面前不会露出自己脆弱的一面，但在像露露亚这样信赖的人面前，才会展现自己害怕寂寞的一面。

CV：あきやまかおる

皮雅妮

最早于《托托莉的工作室》登场，居住于世界尽头村落的少女。在阿兰德知名的炼金术士“托托莉”门下学习炼金术士，现在已经是一名优秀的炼金术士，并且是露露亚的师傅。虽然很会照顾人并且擅长教导露露亚炼金术，但另一方面也有着喜欢捉弄可爱弟子的小恶魔一面。



▲《托托莉的工作室》时期的皮雅妮，最早其实说是要拜罗罗娜为师，但在本作情报中看出，结果皮雅妮最后还是交给托托莉照顾了。

CV：花江夏树

克里斯托弗·奥雷尔·阿兰德

在阿兰德地域里的新晋知名冒险者，被称为天才剑士。性格看似冷酷干脆，但非常认真。看起来不愿意被卷入麻烦事当中，可是一旦看到陷入困难的人就会不自觉去照顾对方。以最强剑士为目标，为了超越某个男人而每日努力修行。

CV：门胁舞以

罗罗莱娜·菲立克塞尔（罗罗娜）

“《阿兰德》系列”第一作的主角，现在已经是阿兰德中持有顶级实力的炼金术士。只是关于炼金术有着一套独特的理论，非常不擅长教人，因此虽然是露露亚的母亲，但女儿的炼金术却交给了皮雅妮去教导。工作原因在各地周转，重要的时候经常不在家。对于派的热情丝毫没有消退，现今依然每一天都为了做出更好吃、更珍奇的派而奋斗。

预定登场的角色

除了上面介绍的角色以外，本作还有不少老角色登场，其中从官方公布的神秘剪影可以看出，除了罗罗娜以外，托托莉和梅露露的登场也是板上钉钉了。



TIPS “《阿兰德》系列”为“《工作室》系列”最受欢迎的系列之一，其中两作的主角托托莉、罗罗娜更是斩获系列人气投票的第二、三位。

CV：羽多野涉

菲克斯·菲尼斯



难以捉摸的迷之魔术师。经常开玩笑或是说出迷惑人的话，被周围的人认为是可疑人士。非常喜欢魔术，无论是什么高手也看不透他的魔术里的机关。对小孩子或年轻人非常温柔，似乎对露露亚的成长很有兴趣。

CV：松冈祯丞

尼可狄穆斯·达维德·蒂塔

在阿兰德一带的港口镇里很有名气的船夫，但因为被某个人弄坏了爱船，导致现在成为了冒险者，接受委托赚取修理船只的费用。性格豪爽，说得好听一点是不拘小节，难听一点就是不怎么思考的类型。

游戏系统



本作的系统继承了“阿兰德”的血脉，同时融入了新鲜血液，更多详情需要等待官方公布，但从公开的图里可以看出不少要素。

调合系统：虽然是新作但本作并非沿用拼图调合系统，而是为“《阿兰德》系列”玩家所熟悉的模样。从右图中可以看出材料新增了四个看似是“火冰雷土”的特别数值，从右下角的界面可以推测这四种数值与最终调合成品的效果有关系。而材料下方的“觉醒效果”也相当让人在意。



战斗系统：从截图中最明显可以看出参战人数竟然有五人之多，虽然不肯定这是否继承了《莉蒂与苏瑞的工作室》的前后卫战斗系统。左上角可以看出本作依然是按照行动槽决定行动顺序的回合制战斗，右下角只显示着“炼金术士”头像的界面到底是……？

流程推进方式

如同前文的简介那般，本作的主线就是一步步解读那本神秘的古文书，推动故事发展。每解读到一定阶段，露露亚就能学会新的道具配方或是技能，甚至发现新的采集地。





▲玩家需要根据红色的提示来解读古文书，实际上与“《不可思议》系列”的发想配方差不多。只要完成红色提示的要求，就能够解开新的线索。

◀满足红色提示的要求后，就能解读出关键字。



▶该页的所有要求满足后，就能够解读出新的配方！不仅能推动故事发展，露露亚也能获得各种奖励。

TIPS “《阿兰德》系列”的第三作为《梅露露的工作室》，最早于2011年在PS3平台登陆。本作便是《梅露露的工作室》之后发生的故事。

文 沐枫　美编 雷普利



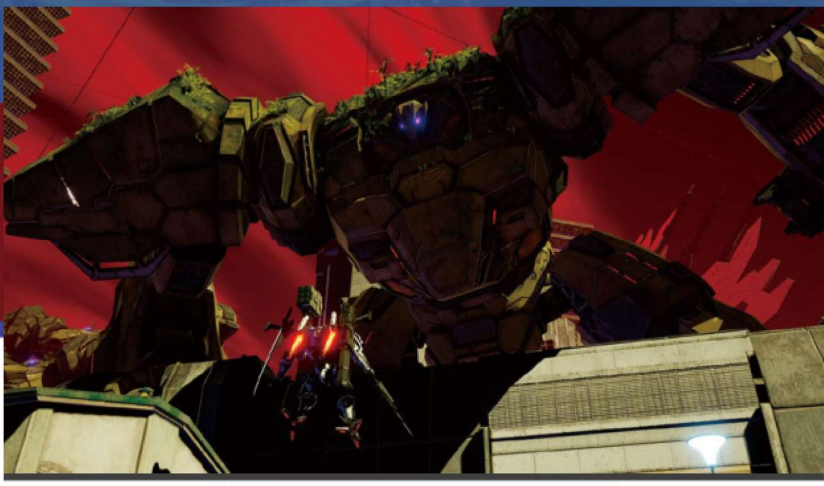
NS		
Daemon X Machina	Marvelous	
デモンエクスマキナ	动作	日版
2019年内	游戏人数未定	无对应周边
售价未定		

DAEMON X MACHINA

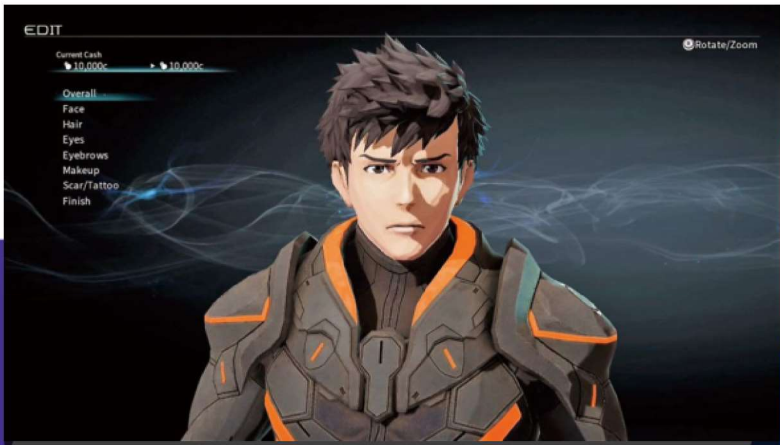
《Daemon X Machina》是一款主打机甲战斗的动作类游戏，其制作团队群星闪耀，其中包括了曾主导《装甲核心》二、三代开发的佃研一郎，曾为“《超时空要塞》系列”、《高智能方程式》、95年动画电影版《攻壳机动队》担当机械设定的河森正治、曾担任《火焰纹章 觉醒》人设的コザキユ-スケ。如此豪华的制作阵容究竟会给我们带来什么样的游戏呢？接下来我们就一起看一下。

毁灭后残存的世界

史称“觉醒之日”的那一天，月亮发出了万华镜般的红色光芒，之后其崩坏为两部分，一部分还残存在轨道上，而另一半则坠落在了地球上，在这场巨大的灾厄中一种被称为“FEMTO”的红色粒子物质坠落地球，这种奇妙物质颠覆了现有的科学体系，纵使人类世界已经几近毁灭，但新的战争还是一触即发……



自定义只属于自己的主人公吧



想不想要一个只属于自己的驾驶员？在《Daemon X Machina》中这就可能实现，在游戏中不仅可以进行性别设定，还可以进行脸部、头发、眼睛、眉毛、体格、伤疤/纹身的设定，进入单项后还有具体的细部调节，这就保证了玩家可以打造自己的原创驾驶员，并在和朋友的联机中展示出来。

驾驶员的单独作战

在本作中，不仅仅拥有驾驶机甲的作战，主人公还可以脱离机甲进行驾驶员的单兵作战，目前放出的情报中为我们展示了一场夺ARSENAL的演示，我们能看到主人公单独作战时也并非手无缚鸡之力，单兵自卫武器可以帮助主人公击败一些小型的敌人，此时我们也可以较为清楚地看到最初自建的驾驶员的细节了。



©2018 Marvelous Inc.

丰富的自定义武装

在游戏中主人公驾驶的机甲被称为 ARSENAL，在基地的机库中我们可以对其进行整备，武器可以自由进行替换，利用远程武器进行较为安全的攻击还是追求刀刃上跳舞的近身战都由玩家的整备所决定。而且比较有特色的是游戏中武器替换是实时的，如果在战斗中看到敌人拥有强力武器，可以将其击破并拾起敌人掉落的武器立刻化为己用，甚至还能直接带回基地收藏在基地的整备架上，以备下次战斗使用。



■在制作人的构想中夺取武器并强大自己是本作相当重要的一个系统，当整备架上挂满武器时场面一定颇为壮观。



■挂载的装备会直观地显示在机体上，无需打开菜单也能一目了然。

广域战场的丰富战斗

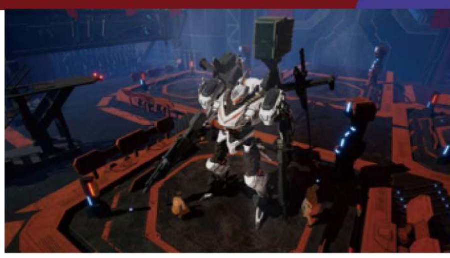
ARSENAL 这种人形机甲单位以 FEMTO 粒子驱动，拥有广域的作战能力，在游戏中不仅仅是在地面上的高速移动，玩家还可以控制 ARSENAL 漂浮在空中进行作战，而这一切并不是关卡强制的，玩家可以在广大的战场上自由选择在合适的空间战斗。另外无论在场景的低位还是高位，都存在着不少有利于战斗的场景要素，例如飞上高空可以将特殊的山岩打碎坠落给敌人造成伤害，也可以降落地面击毁建筑物利用瓦砾砸伤敌人或直接抛出废旧车辆去攻击对方。



多人联机

在基地中可以看到不仅仅只有主人公的机体，还有三个地台空着，本作不仅仅是一款爽快的单人机甲动作游戏，还同时可以进行联机合作游玩。虽然现在公开的情报还无法确定，本作是采取本地联机方式还是在线联机方式，亦或是两者皆可，目前还未可知。但根据地台数量来看本作的联机人数上限是 4 人，这就意味着大家可以一起进行一场爽快的机甲大战。

大魄力的BOSS战环节





在目前已经放出的影像中，本作中的BOSS战都颇具魄力，身材巨大的 BOSS 攻击范围与杀伤力与攻击范围都十分惊人，本作中广大的移动范围让玩家拥有了与 BOSS 周旋的灵活空间，而丰富的武器装备也让玩家有了搭配不同战术的弹性，因此整个巨型 BOSS 战将会有非常丰富的打法，而考虑到本还支持多人联机，联手击败巨型 BOSS 相必会非常有成就感。

关键词解析

ARSENAL 战斗用外部装甲的总称，以伴随月球降落的量子物质 FEMTO 为能源，能够进行高速的飞行和移动，可以装备复数种类的武器并在战斗中自由切换。

OUTER 受 FEMTO 的影响，持有特殊能力的人类，这些人大多数成了佣兵，是能够驾驶 ARSENAL 的贵重存在，在游戏中主人公也是其中的一员。

OVAL 防止月球坠落地球产生影响的同时，在围绕 FEMTO 的战争中避免世界毁灭而设立的军事行动认可区域，在这里会进行权力者们的代理战争，战争兵器的主角就是人型外装甲 ARSENAL。

Arms of Immortal 通称“Immortal”的攻击性机器拥有自我进化能力，最初是为了世界复兴所制造的，但不知为何却开始变得攻击人类。



文 秋沙雨 美编 01

※Steam 版 2019 年 2 月 8 日发售。

噬神者3		BNEI	
GOD EATER 3		动作	日文版
2018年12月7日	本地1人，在线1～4人	无对应周边	
售价8200日元			

PS4

本作的中文版已经确定将于 2019 年 1 月 24 日发售，Steam 版将于 2 月 8 日发售，PS4 的日版则是玩家能最早享受到的版本。之前介绍完队友角色后，这次介绍的将是和剧情紧密相连的角色，新登场的灰域踏破船“克里桑什马姆”也许将会是本作里玩家的常驻据点，神秘的白发少女芬身上仿佛让人看到了希欧的影子，她又会在剧情里处于什么样的关键位置呢？

情报汇总

●舞台为前作（《GE2RB》）结局十多年后的芬里尔总部地区，芬里尔总部因突然发生的灾害“灰域”而崩坏。
●新世代的噬神者“AGE”登场，与历代作相比，角色阵营更加丰富。
●加入新神机“噬咬双刃”、“沉重圆月”和“镭射枪”，总共 11 种可使用的神机。
●新系统“缔约”能与队友共享各种特殊效果。“俯冲”能高速进行半空中的冲刺移动。
●“解放艺技”登场，只能在解放状态下使用的必杀技。
●“子弹编辑”系统保留，针对可携带数量进行限制。
●全新“灰域种”荒神登场，“灰域种”能够捕食噬神者们来提升自己的能力。
●制作交由 Marvelous 第一工作室负责（代表作“《暗魂献祭》系列”）
●港湾“潘尼沃特”、港湾“格莱普尼尔”、港湾“马兰”等多方势力登场。

原“芬里尔”军官

艾普拉汉姆·加多林 CV：石冢运升

港湾“格莱普尼尔”的最高司令官，过去曾是所属于旧芬里尔总部正规军师团“格雷普尼尔”的噬神者。



“船队”的成员

艾普拉汉姆·加多林

CV：庄司宇芽香



灰域踏破船克里桑什马姆的老板，除了运输物资业务之外，还接受开拓运输通路的工作，经营着港湾“克里桑什马姆”。在接受格雷布尼尔的委托进行运输任务的期间，主角等人某一天在任务里遭遇了在潘尼沃特周边出现的灰域活性化现象“灰岚”。在他们陷入被港湾抛弃的困境中时，收到了船队“克里桑什马姆”的通信，提出让他们协助船队的工作，委托他们讨伐荒神，而接受了这个委托的主角等人，命运也迎来了极大的变化……





 TIPS | OP 歌曲：本作的 OP 为 BiSH 组合所演唱的《stereo future》。

©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

艾米·克里桑什马姆

CV：津田美波

所属于克里桑什马姆的通讯员，负责任务的受理工作和战斗管制，还有与其他船队或港湾的通讯工作，并管理着资料库，每天过着忙碌的生活。







左右剧情走向的少女

芬 CV：远藤璃菜

在航线开拓过程中，主角们将会遇见一位神秘少女。额头上长着一支小角，她的出现将会为故事带来意想不到的变化。





命运的转机与开拓航线





据点遭“灰暴”破坏的主角一行人，踏上依尔达所领导的灰域跋涉船“克里桑什马姆”，主角等人得知由于船队里负责使用感应雷达的成员在“灰岚”里负伤，为了达成他们的目的，主角便担任起了感应雷达使用者的职责。

然而支持船队运作的航线同样遭到灰暴破坏，在主角等人不断完成各个任务之后，航线就会不断扩张，从而能够去到更多的地方。





接纳主角等人的船队

●克里桑什马姆（クリサンセマム）

出现在主角等人面前的灰域踏破船，所属于港湾“克里桑什马姆”。主要接受中等规模货物的运输业务，拥有出色的高速移动能力，但是由于轻量化设计的影响，只搭载了最低限度的武器，船本身几乎是没有任何战斗力。



TIPS | 试玩版：根据玩家意见调整了系统平衡性的动作向试玩版在 11 月 29 日配信，本作日后不会配信序章试玩。

●船队（キャラバン）

世界各地的港湾里生产出来的钢铁之船，为了能给在被灰域所侵蚀的世界里进行迅速的物资运输与情报传递而建造起来的，能给支撑起崩毁的基础设施的唯一手段。船被称之为“灰域踏破船”，通常被冠上所属港湾的名字。船体为了防止被灰域侵蚀而用“对荒神装甲”覆盖了起来。估计是运用了过去用在噬神者支部外墙上的技术吧。

船队内部装载着被称之为“感应雷达”的装置，能给探索近邻灰域的浓度和周边的荒神，其性能会根据操作装置的噬神者资质而产生变化。



历代作荒神登场





在《GE3》里过去作品中登场的荒神也将会在本作里出现，目前已经确定将会登场的荒神有：沙利叶（サリエル）、伐折罗（ヴァジュラ）、汉尼拔（ハンニバル）、克伦·高文（クロム·ガウェイン）、马尔杜克（マルドゥーク）。

除了以上官方公开的中大型荒神之外，官方公开的试玩影像里确认到了奥加之爪（オウガテイル），在OP动画里确认到了葛波洛·葛波洛（グボロ·グボロ）。

限定版

和发售日同时公开的还有PS4限定版的情报，这是“《噬神者》系列”首次推出官方限定版（此前的限定版都是日本各大商店的店铺特典为主），售价为9980日元（未含税）。中文版也将会推出该限定版。

内容包括：

①《噬神者3》游戏本体；
②特制包装盒；
③原声音乐集CD；
④美术画集；
⑤主角换装“ヴァジュラくん（帝王）”。





游见识 PREVIEW & REVIEW 前线狙击



PS4 / NS	
勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极 RPG 宣言！！	Compile Heart
勇者ネプテュ－ヌ 世界よ宇宙よ刮目せよ！！アルティメットＲＰＧ宣言！！	角色扮演 / 日版
2018 年 12 月 20 日 / 本地 1 人	无对应周边
售价为 PS4：7776 日元、NS 售价未定	

※PS4和NS都将会推出中文版，由北京欢乐百世负责，但发售日期未定。

原以为是为了躲开了 9 月 26 日那天的“日式游戏大乱斗”，没想到本作居然直接跳票了近三个月之多，其时间之长令人匪夷所思。但仔细一看，这 12 月不也是日式游戏扎堆的一个月？看来这躲得过初一躲不过十五啊（笑）。

言归正传，本作是系列首次在地图探索方面采用 2D 卷轴式平面设计，不同于以往的 3D 设计。但仍然可以在地图上攻击怪物达到先制攻击的效果，而战斗方面也采用与以往一样的传统回合制，虽然美术风格有所改变但内里还是大家熟悉的那个配方。除开 2D 设计外，本作也是 Compile Heart 第一次与西方工作室进行合作开发，让人不禁好奇欧美人心中的萌豚游戏是什么样的。希望这种种的“第一次”能带来奇妙的化学反应，展现给玩家一个不一样的“海王星”。

这次是2D游汐叶界！

2D 游戏是一种以点阵图和插图构筑出来的游戏类型。在无数的次元当中，存在着一个以 2D 游戏为主体的游汐叶界存在，这个世界由一个崇拜着 2D 游戏的组织——旧世蚕党所支配。这里的每个人都制作着 2D 游戏，并把其游戏盒作为税金上供。传闻无论制作是粗制滥造的游戏还是使用了最新技术的游戏，其制作人都会被丢入试炼场饱受折磨直至发疯。

就在这时，在这个毫无未来可言的游汐叶界中有一位失去记忆的少女醒来了。连左右都分不清的少女在旧世蚕党的命令下前往邻镇，虽然有怪物挡住了她的去路，但少女却用随手捡的木棍将其轻松击败。由此，少女确信自己就是勇者，自己就是这个游戏的主人公“妮普禔努”。

勇者（自称）涅普迪努与各式各样的人相遇，手持不可思议的书（伊丝特娲儿）踏上了旅程。

失去记忆的四女神们

四位守护女神的记忆竟同时丢失，让人嗅到了一丝阴谋的味道。不过虽然能记住的只有自己的名字，但各位老角色在性格等方面看起来并没有太大的改变，比如我们的主角仍然是那副乐天派的模样。

妮普禔努

声优：田中理惠

世嘉主机 SEGA Neptune 的拟人化角色，性格天真烂漫、说话口无遮拦，是个名字（ネプテュ－ヌ）出现在标题中的钦定主角。总是惹毛诺娃和布兰，在之前的系列中作为游汐叶界四大国之一普剌尼禔努的守护女神紫灵心出现。

以某次打倒怪物为契机，妮普禔努相信自己就是“勇者”。以她那一点用都没有却又多到过剩的活力召集伙伴，踏上了寻找真相的旅程。



©2018 IDEA FACTORY / COMPILE HEART / Artisan Studios



我正在一边寻找知道我的人一边旅行，我想寻回我的记忆。

诺娃

声优：今井麻美

索尼 PlayStation 系列家用主机的拟人化角色，性格认真却总是掉链子，是个不善交际的傲娇，常被人嘲笑没有朋友，在之前的系列中作为游汐叶界四大国之一拉士贴森的守护女神黑灵心出现。

诺娃遇到和自己一样失去记忆的布兰后，两人用从公会赚取的报酬过日。常常因为寻找记忆毫无头绪而陷入焦虑，但一觉睡醒后貌似就忘光了。

系列首次2D卷轴式迷宫



在迷宫中有各种怪兽在徘徊，角色与怪兽接触后便进入战斗界面。与之前的系列一样，对迷宫中怪兽进行攻击能在对自己有利的情况下开始战斗。而且在迷宫中的各个地方都有宝箱和 NPC，以供玩家收集道具和了解剧情。

在迷宫中可以进行跳跃以及二段跳，还可以召唤出布丁一样的怪兽当垫脚跳向更高的地方（三段跳），不可以在布丁上再召唤布丁。







传统日式RPG战斗

本作的战斗系统建立在名为行动点数（アクションポイント，以下简称 AP）的系统之上。AP 会随着时间的推移逐渐累积，而每个角色则需要消耗 AP 才能发动技能，效果越强的技能消耗的 AP 点数则越多。若以敌人的弱点属性进行攻击还会得到额外 AP 作为奖励，如何合理规划 AP 点数以追求最大效益，将会是本作战斗的重点。

而从实机视频中我们不难发现，每个角色（虽然目前只披露了四位女主角）都有展现各自性格特色的小动作，细节方面做得可以说还不错。此外值得一提的是，本作还有战斗加速功能，能超大幅度的缩短战斗动画时间，相信对刷装备和收集奖杯有不小的帮助。





她的话中有所暗示。这可是推理的基础哦。

布兰

声优：阿澄佳奈

任天堂 Nintendo Wii 系列家用主机的拟人化角色，虽然外表看上去年幼但却是四人中女神资历最老的一位。平日沉默寡言，讨厌别人提及她的胸部大小，在之前的系列中作为游汐叶界四大国之一路威的守护女神白灵心出现。

布兰和诺娃一起依靠着从公会得到的报酬生活，比起丢失的记忆更注重对书籍的探求。布兰思维敏捷，遇到不知道该怎么办的时候就会在脑中召开会议，从而得出结论。

TIPS | 本作将是Compile Heart首个在港、台、日三地同步发售的游戏。



倒不如说正多亏了失忆，我才可以再以第一次的心态重温那些旧游戏。

贝儿

声优：佐藤利奈

微软 Xbox 系列家用主机的拟人化角色。表面看上去是个成熟稳重的大姐姐，实则是个无可救药的游戏废宅，钟情于网游以及 BL 游戏。在之前的系列中作为游汐叶界四大国之一琳柏克斯的守护女神绿灵心出现。

贝儿晕倒在地时被旅馆的人所救，之后便一直居住在该旅馆中。平时没事总是带着慰问品去附近的反抗军据点，以此作为交换得到玩对方游戏的机会。贝儿对眼下的生活十分满意，并不在意记忆的有无。

①阵型

战斗中可以使用 L1 和 L2 键切换阵型，不同的阵型除了会影响角色的攻击类型外还会给予不同的增益效果，目前已知的阵型共有四种。

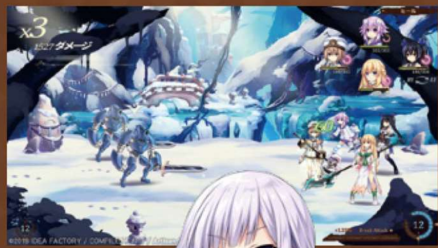
突击阵型

以物理攻击为主的阵型，拥有可以附加异常状态和魔法伤害的技能。



治疗阵型

以治疗技能以及解除异常状态技能为主的阵型，能帮助体力低下或陷入异常状态的队友快速恢复至安全的状态。



魔法阵型

以魔法技能为主的阵型，对魔法抵抗力较弱的怪物有非常好的效果。



支援阵型

以增益技能为主的阵型，能够为队员们附加各种各样的强化效果。

②女神能量槽

角色女神化必要的能量

③队伍的AP点数

AP 点数会随着时间的推移而增加

④破坏攻击能量槽

随着角色对敌人造成的伤害而逐渐积攒，到一定量后将可以使用角色的必杀技“破坏攻击”。

⑤敌人的AP点数

AP 点数会随着时间的推移而增加



你不知道吗？所谓的勇者就是又脏又累又危险的3K工作啊。

库洛姆

声优：高桥智秋

本作的新角色，被旧世蚕党所追杀的女性，从不谈及自己的事情。为什么会被追杀？自己的真实身份又是什么？这样一位身上尽是谜团的女子在偶遇了妮普禔努后，给予她关于游汐叶界的建议后转身离去。



就让人民好好看看，胆敢违抗我的下场！

菲琳

声优：高桥智秋

本作的新角色，作为领导者君临于旧世蚕党顶端的幼女。深爱着 2D 游戏，给人民们植下了“3D 游戏就是绝对的恶”的思想。对库洛姆有着特殊的感情，每次见到都会不顾一切地想去追上她。

※ 库洛姆与菲琳的声优是同一人，恐怕不是单纯的巧合。

开发商Artisan Studios

本作由位于加拿大魁北克的 Artisan Studios 工作室负责开发，本次是与 Compile Heart 的首次合作。Artisan Studios 是个成立于 2016 年新兴小团队，他们专精于 2D RPG 游戏并致力于再现他们心中如《圣剑传说》、《异度装甲》和《超时空之轮》那样的 RPG 盛世，在最新技术的加持下开发出玩家们所期待的 3A 质量 RPG 游戏。Artisan Studios 现在主要与日本的开发商和出版商合作，为日本本土开发游戏并将其带回给西方玩家，让更多的西方玩家能了解到日本游戏的魅力，这次的合作就是为此而做的努力。

或许会有不少玩家都对西方工作室能否准确把控好日萌游戏一事而表示怀疑，担心他们无法做出原汁原味的《海王星》系列游戏。对此 Artisan 工作室的 CEO——Mario Rizzo 表示他们非常熟悉《海王星》系列的世界观设定，员工间平日除了法语、英语外也有用流利的日语进行沟通。而 Mario Rizzo 本人也曾在育碧、EA、索尼等知名游戏企业担任过高级管理，游戏开发经验丰富。

TIPS | 3K指的是脏（kitanai）、累（kitsui）和危险（kikenn）3个发音为K打头的词。

文 月下雪影 美编 咕噜

软硬兼施SP

游技术 NOW PLAYING

双十一刚过不久，PS4和Xbox One双双降价，将价格固定在双十一促销价上，可以说是相当良心。当然肯定有玩家会问，索尼明年都不准备参加E3了，是不是在攒大招放PS5啊？不得不说这个可能是存在的，但就算真有PS5，最快也得明年的这个时候才有可能问世，所以大家就别犹豫了。至于网上盛传的PS5首发游戏阵容传闻，大家就当图个乐就好。

价格行情
——提供最佳购机方案

前段时间随着《荒野大救赎II》的发售，不少玩家在沉迷美国西部游戏世界的同时，也发现手柄有延时的情况，其实不光是《荒野大救赎II》，之前的很多游戏玩家也都曾提出过手柄上的问题，购买港版主机的玩家甚至会怀疑手柄不是原装的。其实目前国内并没有高仿的PS4手柄，所有的手柄都是索尼原装的，只不过有的手柄可能是翻新造成了手感上的一些问题。关于手柄翻新，我们之前有过详细的介绍，这里也就不再赘述了。至于手柄延时问题，其实最主要的还是无线蓝牙信号的问题，当室内的信号干扰较多，或者手柄电量不足时，出现手柄极度轻微延时是很正常的情况。另外还有一部分原因是电视拖影造成的，尤其是FPS类游戏，当电视出现卡顿拖影时，会让人错觉是手柄出现了延时问题，同样的情况也出现在《FIFA 19》《PES 2019》这类的体育竞技游戏中。其实要解决这类问题，首先要确定并非是由显示设备引起的，如果所有游戏都有轻度的拖影延时，那么更多的问题还是出现在显示设备上。根据测试，只有竞技类游戏可能会出现轻微的手柄延时问题，要想彻底解决这类问题，最好的办法就是更换有线手柄，这里首推索尼官方和Nacon合作的原装发光手柄，售价260元左右，当然除了这款手柄之外，雷蛇、ScufGaming、Nacon、Hori还发布过其他高端PS4手柄，玩家有需求的话我们也会在下期对这些手柄进行简单的盘点。



▲PS4有线手柄可以解决竞技类游戏中会发生的轻微延时问题。

PS4
购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
总计		1999元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：在双十一和“黑五”过后，很多小伙伴是不是已经入手PS4了呢？可能还有不少玩家错过了双十一的PS4促销，不过没关系，仅仅几天之后索尼就宣布从今年的11月23日开始，国内地区的PS4 Slim和PS4 Pro都永久降价200元，和双十一当天的售价相同。在调整后PS4 Slim目前仅售1999元，1TB版本售价为2199元，而PS4 Pro也降到2799元。当然线下的售价要比目前官网的价格更低，商家对500G的国行PS4 Slim报价普遍在1900～1950元之间，而港版主机的价格则维持在2000元左右，降价后的国行主机已经比港版PS4更划算了。再考虑到港版PS4仅有1年的保修，而国行主机拥有2年的质保，购买行货PS4肯定是毫无疑问的选择了。不过可能还有很多玩家觉得PS4主机的硬盘容量不够大，想要一步到位购买容量更大的主机，目前只有日版的PS4 Pro拥有2TB版本，不过由于是在11月21日刚刚上市，国内货源十分稀少，且价格也在3200元以上，而主机本身的定价是44980日元，折合人民币2751元，相比之下玩家还是自行更换硬盘要更划算一些，2TB的硬盘基本在500元左右，成本并不算太高，更换后容量的提升还是非常明显的。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	1999元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2199元
PS4 Pro主机（1TGB，国行）	2799元
PS VR标配（国行）	2380元
PS VR基础套装（包含PS CAMERA，国行）	2399元
PS VR精品套装（包含PS CAMERA，2只PS MOVE，国行）	2799元
PS VR基础套装（二代，包含PS CAMERA，港版）	2880元
PS VR精品套装（二代，包含PS CAMERA，2只PS MOVE，港版）	3380元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	290元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	379元

XBOX ONE X

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Xbox One S（国行，1TB，白色）	1999元
总计		1999元
近期推荐购入指数		8

备注：官方标准包装附 HDMI 线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA 电池两节、电源及电源线一套。

点评：Xbox One 系列主机虽然目前的关注度并不高，不过从性价比角度而言，是现役主机中首屈一指的，前不久微软官方也把 Xbox One S 1TB 版主机的售价下调到了 1999 元，同样降价 200 元，显然是在和 PS4 进行比拼。而且官方还在这个月推出了动作套装组合，2399 元的售价在 1TB 的主机之外还附赠了数字版的《核心重铸》和《光环士官长合集》，对于喜欢“《光环》系列”的玩家来说，还是非常值得购入的。当然对于更多的普通玩家而言，Xbox One S 更是体验《荒野大救赎 II》的性价比之选。目前选购 500GB 的港版或者美版主机，再搭配《荒野大救赎 II》，只需要 1950 元就可以买到，要比 PS4 节省了一张游戏的价格，如果是选购 1TB 的主机，也只需要 2200 元就能买到，十分划算。如果是购买单机的话，目前 500GB 主机，美版的售价在 1780 元，港版则要略贵一些，在 1880 元左右，国行目前没有 500GB 的版本，选购 1TB 主机的话，基本上就只考虑国行了。至于 Xbox One X，官方也降价了 300 元，目前国行报价 3699 元，线下购买美版的话，售价在 3250 元可以买到，值得一提的是，Xbox One X 可以体验到目前效果最好的《荒野大救赎 II》，有资金实力的玩家不妨体验下本时代最高规格的游戏体验哦！



▲Xbox One X的《荒野大救赎 II》支持HDR 10和4K显示，画面堪称本世代最强。

主机及主要周边参考价格

Xbox One S（国行，1TB，白色）	1999元
Xbox One S（港版，500G，白色）	1880元
Xbox One X（国行，1TB，黑色）	3699元
Xbox One X（美版，1TB，黑色）	3250元
Xbox One X（港版，1TB，黑色）	3350元
Xbox One S版无线手柄（白色）	400元
Xbox One S版无线手柄（其他颜色）	500元
Xbox One 精英版手柄（港版）	820元
Xbox One Kinect感应器（国行）	999元

市场报价信息更新截至2018年11月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

NINTENDO SWITCH

购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、港版）	2300元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	15元
总计		2360
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 Nintendo Switch 机体支架一个、HDMI 线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con 腕带两个、Joy-Con 充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：前不久发售的《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》不出意外地成为一款“网红”游戏，某音上的用精灵球抓精灵的视频层出不穷，让不少围观群众十分好奇，导致近来购买 NS 的玩家也逐渐变多，目前《精灵宝可梦 Let's Go 皮卡丘 / 伊布》的同捆限定版主机，报价在 3100 ～ 3400 元不等，其中港版有实体游戏卡带，但是不附赠会员服务，而日版为数字版游戏，附赠 3 个月的任天堂会员服务。游戏本身的单机剧情是不需要联网的，不过如果你想交换精灵或者网上对战，就需要用到任天堂的网络会员，对于有收藏喜好的玩家来说，港版更为超值，等单机游戏结束后可再另外购买会员进行线上对战，如果为了追求会员服务，日版也是一个不错的选择。当然无论港版还是日版，都是支持简体中文的，同时也都有精灵球 Plus，可以得到梦幻，这点上并没有区别，玩家按照自己需要购买就好。

或许是《精灵宝可梦》的带动，目前 NS 单机售价也比以往有所上涨，港版主机报价在 2300 元左右，日版主机则要略低一些，售价在 2250 元上下，考虑到港版可以寄到香港进行保修，还是首推选购港版主机。当然一定要注意的是，为了能够在未来获得保修，主机的全部包装要保存好，尤其是主机的卡板，没有卡板的主机任天堂官方是不会进行保修的，因为卡板上有主机的序列号，且和主机是对应的，拥有卡板这才能说明主机是正规渠道购买所得，所以这是保修的必备前提。另外最近还有不少商家推出了定制主机服务，所谓的定制主机就是搭配不同颜色的手柄，起到定制的效果，价格要比原配手柄略贵一些，可搭配的颜色包括官方发售的绿色、黄色、蓝色、红色四种，玩家如果有兴趣的话不妨加点钱定制不同颜色的手柄，呈现的效果还是不错的，一般额外会补 50~100 元左右。



▶定制不同颜色的手柄可以让玩家的主机看起来与众不同。

主机及主要周边参考价格

Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、日版）	2250元
Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄/红蓝手柄、港版）	2300元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色、灰色、黄色、粉绿色）	520元
原装Joy-Con充电握把	180元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	430元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	180元
HORI原装主机屏幕贴膜	60元
国产主机钢化玻璃贴膜	15元

文 北山杉 美编 01



▼《杀手 47 2》首个专属目标任务

对应版本：1.0.6.0
通关时间：30 小时
※Steam 版同步发售

PS4	XOne
杀手47 2	WB Games.
Hitman 2	动作冒险 / 中文版
2018年11月13日 / 本地1人，在线1~2人	无对应周边
售价为PS4/XOne：468港币	

在《杀手》这个“坏人遍地走，好人不常有”的世界中，我们“热心善良”的光头 47 自然也不能停下他满世界收割人头的脚步。本季他将分别去往新西兰、迈阿密、哥伦比亚等地，在比前作更加广阔的沙箱世界中收集情报、寻找目标、用各种出乎意料的方式完成他的暗杀任务。下面就让我们来看看这个“换装狂魔”在本季有什么亮眼表现吧！

系统详解

本作的基本玩法和框架与前作差别不大，不论是沙箱化的地图、角色动作、暗杀方式、还是机遇系统都继承自前作，相信对于玩过前作的玩家来说很快就能适应本作的暗杀节奏。从零接触这个系列的玩家可以借助本篇攻略的“系统详解”部分来熟悉游戏的操作方式以及各种系统设定。



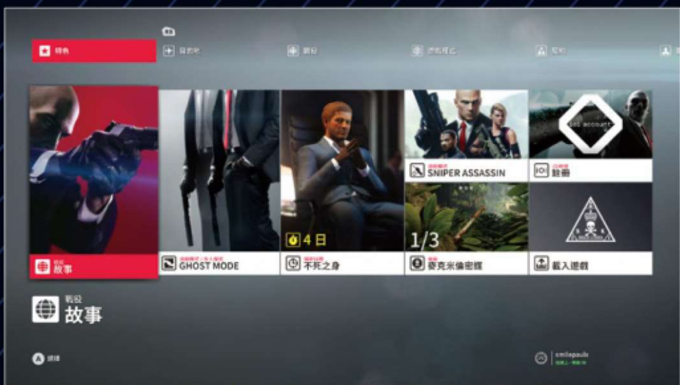
操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	移动视角
L1	LB	（长按）奔跑
R1	RB	填装弹药 /（长按）发动直觉
L2	LT	（长按）瞄准
R2	RT	射击 / 投掷
L3	LS	切换肩后视角
R3	RS	潜行
△	Y	调查 /（长按）捡起物品
□	X	近战 /（长按）使用物品
×	A	灵敏动作 /（长按）取得伪装
○	B	找掩体 / 丢下敌人躯体 /（长按）拖动敌人躯体
十字键↑	十字键↑	收起手中物品 / 拿出物品
十字键← / →	十字键← / →	打开物品栏
十字键↓	十字键↓	丢弃手中物品
触控板	VIEW	记事本菜单
OPTIONS	MENU	系统菜单
L1+R1	LB+RB	（同时长按）放置物品

菜单界面

和前作一样，本作需要全程联网才能体验游戏的全部内容，如果进入离线模式，那么便无法统计玩家在游戏中完成的挑战和成就，因此大家在游玩时尽量保持全程在线，以免做无用功，错过成就 / 奖杯的解锁。菜单界面的布局改动同样不大，第一次进入游戏后，只有完成序章“霍克斯湾”后才能进入真正的菜单界面。下面为大家详细说明本作菜单界面中的一些重要的功能项目。

特色界面



特色界面类似一个快捷菜单，集成了所有游戏模式，此外游戏的一些新内容更新以及可玩要素也会第一时间在这里显示出来。

HITMAN ™ 2 © 2018 IO Interactive A/S. All Rights Reserved.

TIPS 47 可以变装成任何职业、任何国籍的人，但惟独无法变装成女人。

故事模式

在故事模式下，本作的关卡按照主线剧情的发展顺序进行排列，关卡与关卡之间还会穿插剧情动画，是初上手时用来体验整个游戏的最佳方式。除此之外，如果购买了“年度最佳游戏传承包”，还可以在这个模式下游玩前作的所有关卡，并且还能获得一个额外的关卡“零号病患”。

GHOST MODE

幽灵模式（Ghost Mode）是本作新增的一个多人游戏玩法，支持两名玩家联机游玩。在该模式下，两名玩家需要分别扮演两个杀手 47（其中一个为反色的幽灵状态），在同一张地图内展开暗杀对决，率先杀死 5 个目标的玩家获得最终胜利。需要注意的是，两名玩家虽然处于同一张地图，且能够互相看到对方的样子，但却无法互相碰撞和互动，两人的刺杀目标也各不相同，因此如何比对手更加快速、干净地解决自己的目标才是赢得胜利的关键。

狙击杀手

狙击杀手模式在游戏发售前就已经作为一个单独的免费模式在商店中上架了，如果你对游戏本体还犹豫不决，那么不妨先下载这个模式来看看它是否符合你的口味。狙击杀手模式分为单人模式和多人模式两种，主角也从我们熟悉的光头 47 变成了两位擅长使用狙击枪的特工候选人奈特和斯通。游戏的玩法也和本体有很大不同，首先，玩家无法像本体那样在地图中自由移动，而是只能待在提前选好的狙击点附近；其次，所有的刺杀手段都只能通过狙击枪来完成，但除了直接用狙击枪击杀目标以外，还可以通过射击目标周围的其他物体来制造一场“意外”，从而更加安全地使目标死亡；最后，在多人模式下，玩家之间除了比拼杀死目标的速度外，还需要在刺杀手段的多样性上下功夫，以争取获得更高的分数。

不死之身

“不死之身”类似一个限时的“契约”任务，玩家需要在时限内刺杀一名特定的目标，成功后便能获得分数奖励。当然，由于是一名额外的刺杀目标，游戏将不会提供任务故事系统来给予玩家暗杀提示，需要自行摸索合适的刺杀方式。

目的地界面

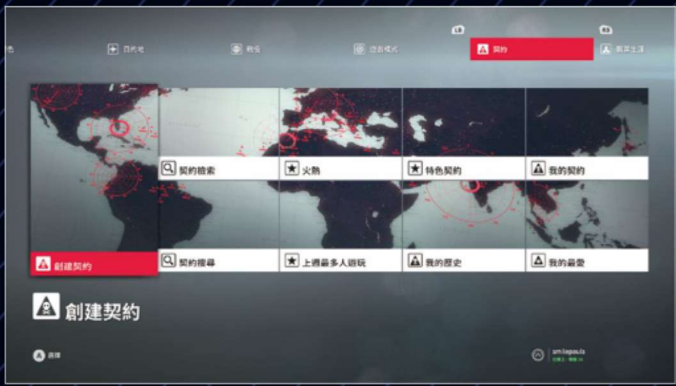


这个界面的功能相当于选关，里面包含了所有在故事模式中出现过的关卡，并且将这些关卡按照地图分门别类。玩家只需选择某一个地点，便能在对应的二级界面下选择在这一地点所包含的所有关卡，诸如“不死之身”之类的限时任务也会在这一级界面中显示。如果购买了“年度最佳游戏传承包”，还可以在这里游玩前作出现的地点。

战役界面

和目的地界面类似，此界面将按照章节类型来将游戏的关卡分类，其中故事章节的关卡按照前作和本作加以区分，额外任务“零号病患”也被归类为一个单独的战役章节。目前战役界面共有 4 类，分别是基础训练章节 - 序章、故事章节 -《杀手 47》、故事章节 -《杀手 47 2》、战役章节 - 零号病患。

契约界面



契约模式是从前作继承下来的特色玩法，它的本质是最大限度地集合所有玩家的智慧，为游戏创作更多的玩法和内容。在契约模式中，玩家既可以创建一个属于自己的契约，也可以游玩由其他玩家所创作的契约。要创建一个契约，只需在游戏中选择一名 NPC，将其标记为一个任务目标，接下来无论使用何种方式将其刺杀，系统都会自动记录目标被刺杀的方式和状态，然后生成一份契约。契约生成后，其他线上玩家都能游玩这份契约，但契约任务本身只会在游戏中给予玩家关于服装和武器方面的提示，并不会规定他们必须使用契约创造者的方式来完成刺杀。在完成游戏的主线关卡后，多种多样的契约任务就会成为玩家进一步消磨游戏时间的主要目标，而一些“大开脑洞”的目标和刺杀方式也会为玩家提供不少乐趣，不仅如此，部分契约任务还能帮助玩家解锁更多的冷门挑战。

创建契约

在上文中提到过，要想创建契约，玩家只需进入游戏，在游戏中找到想要刺杀的目标后按下 R1/RB 键进行标记，等 NPC 亮起荧光后再按下△/Y 键即可标记成功。随后按照自己喜欢的方式杀死目标后即可退出任务，上传契约。建议第一次创建契约的玩家先在教学关卡中按照系统指示来学习如何完成一份契约的创建。

火热

在这里列出的都是目前在社区中关注较高的契约，除了契约的名字以外，玩家还能看到契约任务的具体地点以及刺杀目标的形象，方便进行筛选。

特色契约

特色契约是由官方在社群中挑选并面向全体玩家推出的契约，在内容上与其他契约并没有太大差别，目前仅推出了两份，一份是任务地点位于迈阿密的 Miami Contract，另一份则是位于 ICA 设施的 Final Test Contract。

契约检索 / 搜寻

本作提供了两种契约搜索方式，一种是契约检索，玩家可以在这里按照任务发生地、目标数量、伪装形式、击杀条件、契约条件来搜索符合条件的契约；另一种方式是契约搜寻，只能通过输入对应的契约代码来精准定位想要游玩的契约。后者更加适合好友间互相分享各自创建的契约。

职业生涯

在这里可以查看玩家的生涯统计，其中包括玩家资料、挑战、熟练度、道具栏和隐秘目标五项内容，以下为大家着重介绍挑战和熟练度这两项与成就/奖杯有关的内容。

玩家资料

目前可供显示的内容还比较简单，只统计了玩家的等级、经验值以及在各个目标地点的熟练度。

挑战

本作的挑战和前作一样，让玩家在完成主线之余，还能向更多更加困难的游戏目标发起挑战。完成挑战不仅能够增加该地区的熟练等级，还能帮助玩家更加熟悉关卡地图以及NPC行动机制。本作的挑战共分为暗杀、发现、事迹、目标、经典五个类别，根据关卡的不同，每个类别都会包含数量不一的挑战，这些挑战有的很简单，有的却十分棘手，例如“在最高难度下击杀目标的同时不被发现，同时还需要全程穿着西装”这类挑战，就需要花费一定的心思和时间去琢磨行动计划，但相对的，此类任务给予的报酬也更为丰厚。

“暗杀”类挑战会为玩家提供各种各样的暗杀方式，这些暗杀方式不会像任务故事那样提供具体的暗杀步骤，往往只有一段笼统的叙述，具体的暗杀方式还需要在游戏中自行摸索；“发现”类挑战需要玩家在游戏中寻找一些特殊的物品或道具，有时甚至是一头动物，当然，只是找到这些东西还没完，往往还需要玩家围绕这些物品做出某些行动，例如一个内容为“让河马康复”的挑战，玩家就不仅需要找到河马，还需要想办法使其恢复健康；“事迹”类挑战主要要求玩家完成某些特定的事项，例如聆听某位NPC的对话、帮助NPC完成作品等，此类挑战需要玩家频繁和NPC打交道，但也能从中获得许多有关任务乃至整个故事背景的补充信息；“目标”类挑战其实就是主线挑战，只需杀死主线任务中所列出来的任务目标即可完成挑战；最后，所有关卡的“经典”类挑战都大同小异，挑战内容更加综合化，往往需要玩家在特定的难度以及限制下完成任务才能通过挑战。



熟练度

每个关卡都有熟练度，按照等级进行划分，玩家在关卡中完成任务、挑战、解锁新发现的地点都能获得数量不一的经验值，经验值的增长会使该关卡的熟练等级获得增长，每个关卡的熟练等级最高为20级。熟练等级越高，玩家在关卡前的“计划”一栏中便可解锁更多的初始地点、伪装、私运道具地点等内容，要想更快、更高效地完成任务，通过提高关卡熟练度来解锁这些额外功能是一个重要的方式。



暗杀

作为“史上最没有主角光环的男主角”（毕竟一被发现基本就可以读档再来），我们的光头特工向来都是以独自行动为主，而要想深入敌人的巢穴，于无声处取得任务目标的项上人头，靠的便是那一身“十步杀一人，千里不留行”的暗杀本事。从寻找目标到接近目标，再到等待时机、实施暗杀，最后成功脱出，这一系列暗杀步骤都需要经过缜密的计划才能付诸实施，同时也要把各种不确定性因素和突发状况考虑在内。本作的每个关卡都是一个小型的开放世界，借助周围的环境、道具、NPC来制订暗杀计划，最终通过千奇百怪的方式来终结目标是本作最有趣的部分之一，只有想不到，没有做不到，赶紧开动你的脑筋，将整个世界作为你的暗杀武器库吧！

伪装你自己

要想成功接近身边有着重重守卫的暗杀目标不是一件易事，除了潜行外，一个更简单的方法便是换一身行头。在游戏中，不同的地区有着不同的身分限制，只有伪装成对应的身分才能够进入。例如在迈阿密关卡中，维修车间只能换上维修工人的专属红色工作服才能进入，而在医疗室则最好穿上白大褂才不容易令附近的人起疑。变装的方式说难也不难，只需找到想要变装的对象，制造让其落单的机会，然后出手将其打晕或者直接击杀后就可以换上对方的服装。需要注意的是，将NPC打晕或者击杀后，最好找个隐秘的角落或者空间来盛放他们的躯体，否则一旦被其他人发现，对接下来行动计划将会造成不利影响。当然，场景中的一些地方也会放置该地区NPC的常用服装，只要找到这些地方，便能以更简单的方式完成变装。

除此之外，变装成功并不意味着就可以大摇大摆地出入敌人的守备区域，一些NPC拥有看破玩家伪装的能力，如果大摇大摆地出现在他们的视线内便会引起他们的警觉。要摆脱这些NPC，一方面可通过发动杀手本能（在杀手本能视觉下此类NPC的头顶会出现一个白色的小圆点）来提前避开这些难缠的对手；另一方面也可以做一些符合变装身分的行为来降低NPC的警戒度，例如如果47身穿的是厨师服，那么就可以在厨房内的一些特定地点（如灶台）触发“混入环境”来使自己脱离NPC的视线。此外，如果已经引起了一些NPC的注意，还可以混入附近的人群，此时47的脚下会出现一个白圈，这表示他已经暂时消失在了NPC的视野中，这是用来降低NPC警戒度的一个不错的方法。



杀手本能

杀手本能主要用于观察场景中的可互动物品、敌人以及任务目标的具体位置，在发动杀手本能后，游戏主界面的色调会变成反色，47也能越过墙壁等障碍物观察到更远处的NPC。在杀手本能视觉下，场景中的可互动物品会显示为橘黄色，普通NPC为白色，任务目标的颜色则是鲜红色。除了定位位置外，杀手本能还可以用来确认NPC当前的状态，如果NPC对47的身分产生了怀疑，或者被47扔出的道具所吸引，那么

TIPS 致命注射药剂一般藏在上锁的医疗柜中，如果要想以此方式来杀死暗杀目标的话，记得随身携带一个撬锁工具。

在杀手本能中他的头顶将会出现一个“?”标记;如果NPC的怀疑持续加深，那么就会进入搜索（警戒）状态，此时他地头顶会出现“！”标记；最后，若NPC的状态变为了抓捕（即开枪阶段），那么其头顶的“！”周围还会再加上一个圆圈。根据杀手本能来确定NPC的位置和状态，以此作为依据采取合适的行动，是暗杀成功必不可少的一环。



潜行

在这款以暗杀为主要玩法的游戏中，潜行始终是一个重要组成部分，虽然本作的特色“伪装系统”能够让玩家以更加直接的方式接近目标，但一些高难度的挑战往往会限制玩家的变装，而潜行在这种时候便能派上用场。除了躲避敌人的视线外，敏捷动作和融入环境都能够帮助玩家更好地完成潜入。

敏捷动作

敏捷动作可使47在面对障碍物时做出大幅度的身体动作来跨越或者攀爬障碍物，从而以一种更为隐秘的路线到达目标地点。本作的敏捷动作和前作相差不大，根据障碍物的不同，敏捷动作的触发方式也有所差异，例如面对一截高度较低的障碍物时触发敏捷动作就可以直接跨过去，面对水管或者电梯间里的线缆时则会触发攀爬动作。敏捷动作的按键比较固定，主要用到的是×/A键和○/B键，其中○/B键在需要下降的情况时较为常用。



融入环境

在潜入时，注意多利用杀手本能寻找各种各样的掩体以及可以躲藏的家具，衣柜、冷冻库甚至是垃圾箱都能让你在敌人的眼皮子底下安全躲藏。记住这些掩体和家具的位置，则不至于陷入“前有追兵，后有堵截”的危急局面。



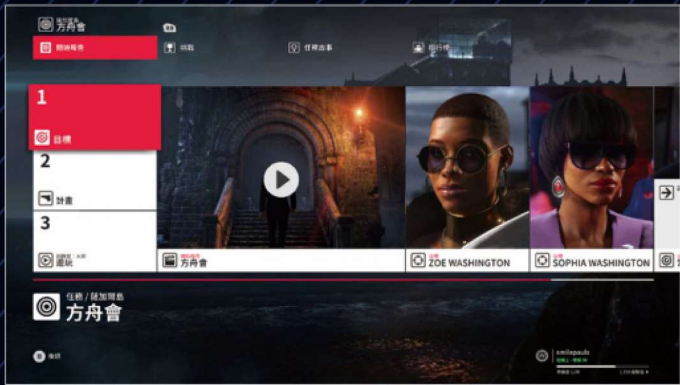
TIPS 借助环境物遮蔽身形虽然效果拔群，但依然有范围限制，一旦敌人靠近到一定程度，便会触发警觉。

任务故事

任务故事（前作翻译为机会系统）是体验本作玩法的一个重要部分，它包含一个个特定的暗杀路线，每条暗杀路线都对应一个独立的场景和故事。在本质上，每个任务故事都会让玩家得到一个令目标落单的机会，而落单的目标暗杀起来则要容易很多。

任务故事的触发方式有两种，一种是在游戏里的特定地点聆听NPC之间的对话触发，另一种则是在游戏开始前直接在任务故事选单中进行选择，相对后者，前者不会太过于破坏游戏的沉浸感。除了这两种常用的触发方式之外，还有一种隐藏的任务故事，这种隐藏任务在初次游玩时是无法看到的，只有完成某个特定的任务故事后才能触发。例如孟买篇章的“孟买之人”和“返校”，就必须先完成“笼统含糊”和“纪律问题”后才会出现，如果完成这两个隐藏任务故事的话，一个名叫“喀什米尔人”的杀手同行便会帮助47干掉这个地区的所有暗杀目标。

触发任务故事后，玩家便可以按照左上角的提示步骤展开行动，在这个过程中只要不发生意外（例如被守卫识破伪装），完成最后一个步骤时，一般都能获得一个绝佳的暗杀机会。当然，为了不破坏游戏体验，任务故事给予的提示一般都比较笼统，不会细致到每一个细节，而且直到创造出机会为止，接下来如何处理近在咫尺的任务目标就要靠各位玩家自己开动脑筋了。



暗杀终结

在实施暗杀之前，首先明确自己是否需要完成挑战，某些具有特殊条件限制的挑战对玩家的暗杀手段和伪装都有一定的要求；其次，在实施暗杀时，最好确保自己和目标附近没有守卫和目击者的存在，一些任务故事所创造出来的暗杀条件往往还需要玩家自行挑选合适的时机下手，一旦错过时机，再想实施暗杀计划则会变得困难重重；除此之外，实施暗杀并不一定就非得等到目标落单，投毒、高空坠落、误伤等多种多样的手段都能够使整个暗杀看起来像是一场意外事故。

暗杀完成后并不意味着任务的结束，如果此时正处于敌方的腹地，那么如何安全脱离也是一项考验技术的行动。逃脱的方式与暗杀时的状态有关，当任务目标在落单的情况下被暗杀时，将尸体处理完毕后即可身着伪装离开暗杀现场，一路上只要注意躲避那些头上带有小圆点的NPC便可以安全脱离；如果玩家选择制造一场意外来使目标身亡，那么在意外发生后应当迅速脱离现场，或者混入人群中，总之不要在其他NPC的视线中待太久，否则便会令人起疑；此外，还可以用计将NPC引诱到一个逃脱点附近，例如下水道，在附近将目标暗杀后就可以直接掀开井盖逃离现场，不必再花费心思去设计逃亡路线。



全任务故事流程详解

任务故事覆盖了本作的所有主线关卡，虽然它会提供明确的暗杀步骤，但这些提示往往较为笼统，缺乏细节，最后一步的暗杀通常也都是交由玩家自行处理，因此在下面的章节中笔者将会按照目的地的顺序为大家详细解说本作每个任务故事的流程，并且在流程的最后会提供一个较为推荐的暗杀终结方式。

注：第一章霍克斯湾的主线任务“夜唤”没有任务故事，故为大家提供一个笔者个人推荐的打法流程。

夜唤 ：霍克斯湾

1. 登陆后前往豪宅的途中，在沙滩的一个木头架子上拿到一把螺丝起子，随后来到豪宅的车库前，使用手枪破坏摄像头后，用螺丝起子造成车库开关短路，从而打开车库进入到豪宅内部。



2. 登上二楼，在台式电脑所在的房间左侧墙壁上找到一幅油画，调查这幅油画便能打开密室。进入密室后，破坏监控系统并且在桌上拿走装有电脑密码开关的 USB，随后掏出手枪将密室天花板上用来密封通风口的钢板射碎，然后从武器架上拿走两枚手榴弹。



3. 返回至电脑处插入 USB 即可解锁电脑，获得信息后，敌人便会返回豪宅。从背后的出口快速来到阳台并登上楼顶，如若此时楼顶已经被两名守卫占据，那么趁他们在一起聊天时丢一颗手雷将他们干掉。由于手榴弹造成的爆炸声会惊动敌人，任务目标便会跑进密室中躲起来，此时再从通风口往下扔一枚手榴弹，即可将任务目标炸死。

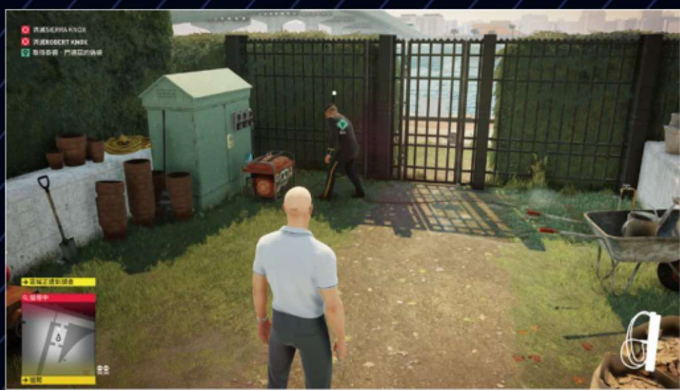
4. 接下来从通风口跳入密室，再从密室进入楼下的车库即可安全逃脱豪宅。按照指示返回来时的快艇处，会发现附近已经有很多敌人在巡逻，躲在沙滩上的芦苇中隐藏身形的同时，找到任务指示的那辆后面装有油桶的皮卡。用手枪将油桶打爆后便能够吸引绝大多数敌人的注意力，此时再趁机跑回快艇上即可逃出生天。

终点线 ：迈阿密

迈阿密地图的中部有一条自上而下贯穿全图的赛道，赛道的左右两侧分别是两个暗杀目标的活动范围。47需要在这里分别干掉一个与恐怖分子有着密切联系的公司总裁以及他那当赛车手的女儿。赛道的右侧聚集着大量的观众以及工作人员，因此在这里可以偷听到不少有用的消息，但值得注意的是这里被划分为了许多工作区，其中的道路错综复杂，很容易迷路，需要多次更换伪装才能顺利通过。赛道左侧的海滨公园虽然人流较少，但暗杀目标所在的海湾中心内部的结构比较复杂，建议在熟悉地图之前还是想办法换上伪装进入这些受到限制的区域。



● 新型军队



1. 任务故事的触发地点在海湾中心入口的广场上，因此不必进入赛事区域，直接向左走入地下通道便可来到海湾中心广场。注意，如果在关卡整备时没有携带硬币，那么此时可从地下通道里的敲鼓青年身前拿走数枚。

2. 在广场上找到一身军装的泰德·门德兹，触发任务故事后，门德兹会向海边走去，站在一座小花园的前门附近吸烟。如果携带有解锁工具的话可以绕到花园的后部，打开被锁

住的后门进入小花园；如果此时身上没有解锁工具，那么也可以直接经过门德兹的身前，从前门进入到小花园中。采取后一种方法的话则要注意在进入花园时不要被门德兹身边的警卫发现，否则便会令对方起疑心，不过那名警卫经常会面向另一个方向，所以不必太过在意他。

3. 当门德兹来到花园前门附近吸烟时，打开花园里的发电机将他引诱到花园中，趁其检查发电机时从背后将其勒晕，接下来便可以穿上门德兹的衣服从后门离开花园。在行动时记得注意随时盯着门德兹警卫的动向，防止被其发现，门德兹的躯体可以扔进花园里的粉碎机中。接着一路来到凤凰雕塑所在的上层广场。

4. 进入海湾中心，按照接待处的指示从右侧的楼梯上楼，记得从楼梯间的一个杂志架上拿走暗杀目标罗伯特·诺克斯的照片。之后沿着楼梯一路来到二楼，在工作人员的指示下参加罗伯特举办的展示会。

5. 在实验室里见到罗伯特后，他会为你介绍喀琅施塔公司最新研制的机器人士兵，这些士兵可以凭借生物辨识资料来自动定位和攻击目标。为了演示这一功能，罗伯特会走到士兵的前面，让 47 将假人的照片放在操作面板上扫描，以此来激活机器人自动识别和攻击正确的敌人。有备而来的 47 当然不会去拿什么假人的照片，掏出刚刚从杂志架上拿到的罗伯特的照片，放在操作面板上进行扫描，即可让机器人士兵将罗伯特当作敌方目标射杀。

6. 成功让罗伯特“意外”死亡后，赶在警卫到来之前迅速按照原路离开现场便不会被大楼里的其他人怀疑，接下来只要通过来时的地下通道回到出生地点便可成功离开。



红粉佳人



▲将硬币丢到这个角落。

1. 在地图中段的地下停车场中找到一个身穿粉色红鹤服装，正在鬼鬼祟祟打电话的家伙，在附近偷听一会儿便可得知他是一名不满喀琅施塔公司的雇员，正谋划着敲诈 47 的暗杀目标希拉·诺克斯。打完电话后，敲诈者会请求路过的 47 帮助他拿回丢失的汽车钥匙，而拿到钥匙后 47 将有两种选择：一种是将钥匙还给敲诈者，随后跟着他找到停车场里的货车，等到他将车里记载有希拉把柄的文件拿出来后再找机会将他打晕，夺走文件；第二种选择是直接找到敲诈者的货车拿走文件。第二种选择虽然直接，但要在偌大的停车场中准确找到敲诈者的货车还是有些难度（当然真要找的话可以按 R2/RT 键通过钥匙控制货车发出警报声，然后凭借声音找到货车），所以建议大家在首次游玩时选择第一种路线。

2. 敲诈者在拿到文件后便准备去和希拉见面，此时的停车场内有两名警卫以及一名正在打电话的游客，等到敲诈者快要走出停车场时朝出口左侧角落的垃圾箱附近扔一枚硬币，这个位置是附近那名打电话的游客视线的死角，等到敲诈者到角落去捡硬币时便可放心出手将其勒晕。

3. 换上敲诈者身穿的红鹤服，拿到钥匙以及存有希拉罪证的文件后，将敲诈者的躯体扔进一旁的垃圾桶，接着便可以通过紧急逃生通道回到地面（如果带着撬锁工具也可以直接通过看台隧道来到地面）。来到会面地点后，向门口的喀琅施塔警卫出示从敲诈者身上搜刮而来的文件，随后进入院子中等待希拉的到来。



4. 希拉到达后便会带着 47 进入院子后面的一处小巷中，此时她会主动让周围的警卫回避，留下 47 与她两人完成交易。将文件交给希拉后，对方便会走到一个深井边将文件销毁，此时若从背后推她一把便可轻松完成暗杀。接下来按照原路离开暗杀现场，还没有得知希拉死亡消息的警卫是不会对 47 产生怀疑的。

涡轮增压

1. 在海湾中心一楼左侧的展览厅中找到两名正在对话的工程师，从他们的对话中得知目前正在展出的赛车深受罗伯特的喜爱，只要有任何情况都会立刻冲下来把车亲手修好，于是 47 可以利用这一点将罗伯特从戒备森严的顶层引诱下来。

2. 躲过警卫的视线从展览厅右侧进入后台，这里不时会过来一名工程师在附近闲逛，使用硬币吸引他的注意力后将其勒晕，将他的躯体放入后台的工具箱中。换上工程师的服装后，顺着通道左转来到赛车正后方的后台，拿走桌上的钥匙卡打开有绿色出口标志的那扇门，进入维修车间二楼，在左侧的货架上即可找到一瓶辛烷值促进剂。

3. 返回至赛车展厅的入口，使用钥匙卡打开右侧只允许员工进入的电子门，在里面的维修室中找到一把螺丝起子。再次返回赛车展厅，趁警卫四处巡逻时来到赛车后部，使用螺丝起子破坏赛车的引擎，这还没完，还记得刚刚在维修车间二楼找到的辛烷值促进剂吗？将它全部倒入引擎中即可站在一旁等待罗伯特过来维修他的爱车。

4. 正如情报中所说的那样，罗伯特很快就赶了过来，简单查看了引擎后，他会命令站在一旁的 47 坐到驾驶室中帮他发动引擎。根据罗伯特的指示，连续发动三次引擎，辛烷值促进剂就会发挥出强力作用，使引擎向后喷出巨量火焰，此时正好蹲在赛车后部聚精会神查看引擎的罗伯特自然无法幸免于难。接下来只要在被赶过来的警卫怀疑之前尽快离开现场，便能够避免被追杀。



光荣的一刻

1. 在出生地通过左侧的地下通道来到海滨公园，沿着海岸一路来到码头，便可在一座小食店旁听见两名员工正在讨论颁奖台的气阀问题。触发任务故事后，前往颁奖台所在建筑的右侧，找到一扇只允许员工进入的小门。此时若没有携带撬锁工具，则可以直接翻越围墙进入门后的区域。翻越围墙后，首先掏出消音手枪破坏正前方的监控器，然后击晕正在附近操控移动直播车电脑的赛事指挥人员（手枪的声音可能会惊动那名指挥人员，做好近战格斗的准备）。

2. 换上指挥人员的服装后前往赛道边的终点线指挥处，将另一名正在指挥的工作人员击晕，然后按住△/Y键混入指挥台，等待赛车接近终点时按□/X键挥动旗帜判定冠军竞争者摩西·李失去比赛资格，从而帮助暗杀目标希拉获得赛事的冠军。



3. 赛事结束后，进入旁边的颁奖台建筑内部，往左走到尽头进入一个写有“HOKU”字样的房间，在其中找到一把扳手。接着前往最右边的后台，使用扳手破坏烟火装置的保险，然后将瓦斯的压力拧至最高。接下来便可以返回大厅，坐在沙发上欣赏希拉在领奖时被烟花轰上天的“美景”。



小吃摊



■从图示位置翻越栏杆即可进入连接高空通道的塔楼。

1. 从出生地通过左侧的地下通道来到海滨公园，在中心处可以找到一个招牌上写着“Florida Man”的小吃摊。通过偷听附近长椅上的两名情侣的对话，得知罗伯特最近特别喜欢来这个小吃摊买东西吃。

2. 触发任务故事后，由于小吃摊的柜台被锁住了，因此首先需要找到摊主“佛罗里达人”才能拿到钥匙使小吃摊恢复营业。“佛罗里达人”一般会出现在海滨的码头上，附近有一名保安巡逻，虽然“佛罗里达人”和保安之间有一块广告牌遮挡视线，但为了保险起见，还是建议大家等待保安自行走开或者丢个硬币引开他的注意力后再对摊主下手。

3. 换上“佛罗里达人”的伪装并且拿到小吃摊的钥匙后，记得将摊主的躯体丢进垃圾箱中掩埋踪迹。接下来还需要找到一盒催吐老鼠药来为罗伯特的小吃加一点料。老鼠药的位置在码头正对面的小超市中，可惜此时并没有营业，如果没有携带撬锁工具的话，就需要前往地图的最北边，在横跨赛道两侧的一座高空通道中寻得一根撬棍。

4. 撬棍的位置位于高空通道的顶部，附近有两名工作人员，但由于他们正忙于赛事无暇顾及通道内部的情况，因此只要动作够快，很容易就能取得撬棍。返回码头旁的小超市，在使用撬棍撬锁之前注意警卫的位置，如果警卫位于码头上，那么就绕到超市的后门撬锁；如果警卫在后门附近巡逻，那么就回到正门撬锁。

5. 得到老鼠药后原路返回小吃摊，使用从摊主“佛罗里达人”身上得到的钥匙打开柜台开始营业。此时要注意使用杀手本能观察罗伯特的行动，在其将要到达小吃摊之前再在食物中掺入催吐老鼠药。一旦掺入催吐老鼠药之后，最好就不要再“手滑”将食物供应给路过的人。

6. 罗伯特吃下食物后不久便会中毒，径直前往海边呕吐。不知是否不想看到老大呕吐时的样子，罗伯特的警卫会面朝外围，背对罗伯特站立，此时正是下手的好时机。只需走到罗伯特的背后，将他一脚踹下去，便能助他永远摆脱食物中毒的痛苦。



完美机器

1. 任务的触发地点位于赛事的看台上，在出生地附近寻找一处无人的草丛将消音手枪丢弃，随后接受门口警卫的搜身进入看台区。在看台上找到一名喀琅施塔机械工，跟在他的后面一路偷听他的电话内容即可触发任务故事。从机械工与首席技师葛蕾丝的通话中得知，这名员工因为不满罗伯特的监控而选择退出维修站，因此那里正在招募一名新的机械工，这或许是一个接近希拉并在其赛车上做手脚的好机会。

2. 触发任务故事后，跟随机械工来到露天厕所区，趁其小解时将他击晕，即可获得机械工的伪装以及维修站的钥匙卡。将可怜的机械工扔进一旁的垃圾箱后，47 便能够大摇大摆地进入喀琅施塔维修站中。

3. 进入维修站后，首先需要找到一个维修轮胎的气动扳手，直接来到维修站最里面的房间，这里有两名机械工正在维修一辆赛车，而气动扳手就在他们的身旁。要注意的是，这个房间里的其中一名机械工能够看穿 47 的伪装，要想拿到气动扳手就得想办法将他引开。一种办法是趁其位于汽车升降机的底部时按下一旁的开关释放悬架，便能将那名机械工直接压死；如果不想杀死非任务目标的话，也可以在他俩结束对话后向后方扔几枚硬币，趁他们的视线转移到硬币上时便可以从桌上拿走气动扳手。



4. 回到维修站的大厅与首席机械工葛蕾丝对话，得知希拉马上就要过来更换轮胎，随后在一旁的工作台边按住△ /Y 键进入工作台界面，使用刚才得到的气动扳手松开备胎上的螺丝，即可令希拉在随后的比赛中因为轮胎掉落而车毁人亡。

静脉注射治疗

1. 任务的触发地点在医疗区，和“完美机器”一样，首先进入看台区，一路向北走到尽头，在移动厕所旁边找到一扇写着“Medical Staff Only”的门。开门进入医务室，打开水龙头使水槽泛滥，随后钻进旁边的柜子里等待外面医务站里的医生循声过来检查。

2. 医生进来检查时，若想绕到背后发动偷袭很容易就能被其从镜子中提前发觉，因此最好的办法是朝水槽对面的死角丢一枚硬币，等待医生转身背对镜子时再下手将其勒晕。穿上医生服装后，来到医务室外设立的临时医疗点内，在一个红色背包上拿到开启医疗柜的钥匙。随后再次返回医务室，使用刚刚得到的钥匙打开医疗柜并从中得到现代致命注射器。

3. 由于从医务室通往医疗区的门是被锁住的，因此需要想办法从旁边厕所区的保安身上拿到钥匙。厕所区的人流较少，使用硬币将保安引诱至最后一排厕所那边，即可下手将其勒晕，得到进入医疗区所需要的钥匙。

4. 一进入医疗区，便能听到两名医护人员的对话，从中得知希拉在赛后需要接受静脉注射治疗，而她的主治医师此时正忙不开身，或许 47 可以使用他刚刚得到的注射器代替主治医师帮助希拉完成“治疗”。

5. 进入附近的医疗站，找到希拉的主治医师及其目前正在治疗的病患，注意主治医师可以识破 47 的伪装，最好不要出现在他的视线内。首先打开诊疗室内的水槽，便能够吸引主治医师过来查看情况；接着离开这里再从另一扇门进入诊疗室，趁主治医师在检查水槽时将病患勒晕，然后再绕到主治医师的背后用同样的方法将他干掉；最后将两人的躯体一同放入诊疗室的柜子里，即可做好“治疗”前的一切准备。

6. 前往隔壁的医务室用对讲机呼叫希拉过来进行注射治疗，等待希拉抵达后，按下△ /Y 键与其对话，随后带领她前往诊疗室输液，在插入输液针之前别忘了使用致命注射器将病毒注射进药品之中。输液完成后不久，希拉便会在药力的作用下倒地死亡。



三头蛇：圣福尔图那

圣福尔图那地区大部分被茂密的热带雨林所覆盖，这里是国际毒品走私集团戴尔加多家族控制的地盘，他们占领了当地人的村子，修建了无数用来研究以及制作毒品的设施，甚至有传闻表明在雨林的地下还有一些极为机密的工程正在施工。本关主要分为 3 个区域，分别是 3 名暗杀目标所居住的地方，热带雨林虽然道路曲折复杂，但茂盛的植被能够帮助 47 隐藏身形，此外一些有毒的果实也可以用来帮助暗杀计划顺利完成。

铁石心肠

1. 首先前往小镇南边的大桥，从入口右侧的修车厂内拿走一个扳手。接着前往位于城镇广场的戴尔加多雕像处，从雕像的左侧登上阶梯一路绕到雕像后方。从两名看守的谈话中得知雕像的底座是由廉价材料制成的，十分不稳。继续在两名看守附近逗留一会儿，其中一名看守便会独自前往一处偏僻的草丛中小解，趁机将其勒晕然后换上伪装。

2. 来到雕像底座旁，使用扳手破坏底座上的螺丝钉，然后去寻找那些失踪的乐队成员，没有他们便无法令揭幕仪式开始。第一名乐队成员位于酒吧左边的一栋废弃房屋内，具体位置如图所示，打开成员身后的发电机即可将他唤醒；第二名乐队成员位于地图上的“鼓手公寓”中，绕到房屋的右侧关闭保险丝即可将屋内的主人引诱出来，然后趁机进入屋内找到已经死亡的鼓手，为了让仪式顺利进行，只能让 47 换上伪装，亲自充当一回鼓手了；第三名乐队成员位于马丁尼斯基地的前门附近，在一个贴着雕像海报的墙角找到熟睡的成员将其唤醒即可；继续沿着大街往南走，在门口停着一辆黄色三轮车的房屋后面找到最后一名乐队成员，打开成员身旁的水龙头使他清醒过来，然后回到城镇广场作为一名鼓手加入乐队，等待揭幕仪式开始。



▲第一名乐队成员所在的地点。



▲正在认真打鼓的 47。

3. 当暗杀目标里科·戴尔加多抵达现场后，离开座位来到雕像底座旁，等待里科在雕像下面发表演讲时即可将雕像推倒，让里科被自己的雕像砸成肉泥。

下潜

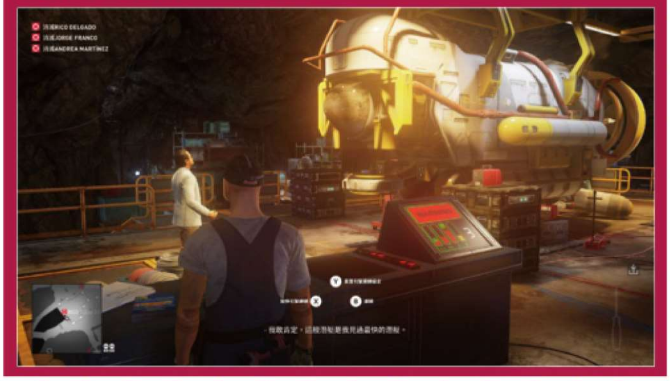
1. 来到小镇北面的渔村小屋，在一个鱼摊前偷听两个村民的对话后触发任务故事。从两人的谈话中得知，其中一名女性的丈夫是潜艇工程师，他正帮助戴尔加多黑帮进行一项秘密的地下工程，而她的丈夫在前几日不幸受了伤，目前正在家中静养。只要找到这名员工，或许就有机会打入这项秘密工程之中。

2. 跟随潜艇工程师的妻子来到他们的住处，等待她和守在屋外的黑帮人员谈话完毕后，后者便会离开。来到门前按下门铃，将工程师的妻子引诱到门外，随后立即来到房屋的左侧，从窗外观察到工程师已经睡着后翻进屋内，打开后门来到阳台，即可换上工程师的服装。

3. 离开工程师的住处前往酒吧，首先来到酒吧的东北侧，关闭外墙上的保险丝，然后在一旁躲起来，等待酒吧老板出来查看保险丝时从背后下手将他勒晕，从其身上得到打开吧台后门的钥匙。

4. 从吧台进入地下室，扭转最深处的一个红色阀门即可打开通往秘密工程现场的地下通道，进入现场后，便能得知原来戴尔加多黑帮的秘密工程是一个武装潜艇。走到潜艇旁，在侧面找到一个引擎限制器的开关，不巧的是关闭引擎限制器的工具——螺丝起子正放在一个能够认出47伪装的工程师附近。要得到它就必须绕到这名工程师的背后，用硬币转移他的注意力，然后趁机拿走工作台上的螺丝起子。

5. 使用螺丝起子关闭引擎限制器，随后与旁边的黑帮成员对话，请求暗杀目标里科过来观看潜艇测试。里科抵达后，来到潜艇左前方的控制面板前调整引擎的转速，等到里科站到潜艇的正前方时将潜艇的引擎转速调至最高，便可使潜艇彻底失控，连同站在前方的里科一起撞入水中。



夺命艺术

1. 在小镇西部的水边找到两名游客，从他们的交谈中得知著名的刺青大师P力哥受到暗杀目标里科的邀请来这里为他文身。触发任务故事后，在小镇的酒吧中找到P力哥，随后用任务故事“下潜”的方法进入酒吧的地下室拿到催吐老鼠药。将老鼠药放入P力哥的酒瓶中，然后趁他来到外面呕吐时将他勒晕；当然也有更简单的方法：直接往酒吧左侧的窗外扔一枚硬币，便能将P力哥引诱到一个偏僻的角落，然后从背后将其打晕。

2. 换上P力哥的衣服后前往里科的豪宅，注意在按门铃前将手枪丢到旁边的草丛里，否则无法通过黑帮成员的搜身。跟随守卫与里科的妻子凯特琳娜见面，接受对方的一番“叮嘱”后跟着她来到里科的办公室。

3. 与里科一番闲聊后开始为其文身，途中里科便会让办公室的所有人离开，留下47和他单独相处，要知道在本作中单独和暗杀目标共处一室的情况可不多见，拿出最拿手的暗杀方式将里科杀死吧。随后赶在尸体被发现前大摇大摆地从前门原路离开即可。



半生不熟

1. 从出生地前往南边丛林中的坠机地点（向南穿过大桥，在公路隧道的右侧石壁上找到一个豁口，通过豁口一路向前来到最深处即可抵达坠机地点），使用手枪射击悬崖上的红色箱子使其掉到崖底，从中得到一块电路板。随后顺着藤蔓爬上山崖，注意这里有两名巡逻的黑帮成员，不必去打扰他们，径直前往佛朗科的庄园。

2. 在庄园门口的一座小桥边偷听佛朗科的两名手下对话，得知佛朗科正在寻找飞行员遗失的电路板来让他的机器正常运转。由于两名黑帮成员站在桥中间，从正面下手较为困难，因此建议通过左边的另一座桥绕到这两名成员的身后，然后将一枚硬币抛向对岸，等待一名成员离开小桥检查时趁机勒晕站在桥上的成员，最后再将那名捡硬币的成员干掉并换上伪装。这里其实也可以不用伪装，但穿上的话更利于之后在庄园内的行动，因此建议大家还是穿上比较省事。



3. 进入佛朗科的庄园，找到并进入新机器所在的制毒实验室，接下来需要伪装成制毒实验室里的工人。来到房屋的北侧，关闭这里的发电机，然后藏进发电机对面的木箱内。等到制毒工人出来查看发电机时，即可从背后将其勒晕，伪装成一名制毒工人。再次进入制毒实验室时需要注意，这里还有一名能够识破47伪装的工人，因此在行动前最好先打开实验室角落的一个架子上的收音机，将对方的注意力引开后才能安全地将电路板插进机器中。

4. 机器开始运作后，佛朗科便会迅速赶过来，将实验室里的其他人赶出去（注意，这时也要跟着出去，否则便会引起对方的警觉），只留下一名守卫在屋内。这名守卫在屋内巡逻一圈后便会自动离开，等待他离开后即可再次进入实验室，将落单的佛朗科干掉。



背包客

1. 前往城镇广场右边的一座二层小楼，登上二层阳台即可偷听到两名毒品走私者的对话并触发任务故事。从走私者的交谈中，47得知其中一名走私者找到了一种新的走私方法，如今正准备拿着他的成果去见佛朗科。

2. 来到两名走私者所在阳台的另一端，从此处下楼后，在一楼厨房的架子上可以得到一盒催吐老鼠药；随

后前往修车厂旁边的杂货铺，向老板询问是否有胶水售卖，注意这里的货架上也有催吐老鼠药售卖。前往旁边的修车厂，需要将老板打晕才能从他的身上得到胶水。具体做法是等到女人和老板对话完毕，前者便会离开一小会儿，此时进入修车厂，打开汽油罐上的收音机然后迅速走开，等到老板前去查看情况时再从背后将其勒晕即可拿到胶水。完事之后注意将老板的躯体扔进一旁的垃圾箱。

3. 返回广场旁的二层小楼，若两个走私客还在阳台的话则用硬币将他们的注意力引开，随后再通过窗户进入阳台上的房间。在桌上找到走私者在对话中所提到的那个被损坏的模型。分别使用催吐老鼠药和胶水对模型进行一番改造和修复后，将模型收入囊中。接下来需要伪装成一名毒品走私者，我们的目标会在这栋小楼的楼上楼下不断来回闲逛，等待其经过窗外时，打开收音机闹钟并躲进衣柜，等到走私者进来关闭闹钟时再出手将其击晕即可。

4. 换上伪装后前往走私者洞穴入口，注意不要被外面的摄像头拍到，提前将手枪等武器处理掉后，接受洞穴门口守卫的搜身并进入洞穴。跟随守卫一路来到最深处，等待一会儿后佛朗科便会赶过来试验 47 携带的走私毒品。按照佛朗科的要求将改造后的模型放置在桌上后静待片刻，等到佛朗科品尝完含有老鼠药的毒品并开始起反应后，尾随他来到附近的一个电梯井里，等他开始呕吐，即可从背后将其推下深渊。



不灭爱火

1. 此任务故事建议与“半生不熟”一起完成。通过前文介绍的手段潜入佛朗科的制毒实验室，取走门边挂在墙上的豪宅钥匙，接着离开制毒实验室，通过最近的隧道来到豪宅附近（隧道位于发电机的斜对方向）。在隧道出口会遇见一名豪宅守卫，打开附近的收音机引诱守卫过来查看，然后趁机将他干掉并换上守卫的服装。

2. 穿着伪装进入豪宅，注意虽然 47 已经换装，但这里还是有许多能够识破伪装的家伙存在，随时发动杀手本能来提前避开他们。进入豪宅内部后，从一个放着台球桌的大厅里进入地下室，随后在第一个十字路口左转进入厨房，再通过另一扇门来到酒窖中。在这里等上一会儿，携带有情书的守卫便会走过来，趁其不备将他打晕后，将躯体放入酒窖里的一个木箱中。

3. 取得情书后离开豪宅前往马丁尼斯的住处，47 本想把情书交给门卫，但被对方拒绝，因此只有想办法潜入马丁尼斯的住处才能让这个女人看到情书。大门左边有一个园丁的院子，穿过院子后在即可找到一根撬棍，随后通过右侧的楼梯下到水边，从此处往反方向前进便能找到一处紧锁的铁门，铁门之后便是通往马丁尼斯的住处。值得注意的是，有一名守卫会在铁门附近巡逻，需要抓住他背对铁门走到庭院的角落之时再下手将铁门撬开，然后迅速进入建筑的侧门，如此便不会引起敌人的警觉。这里很容易被敌人发现，建议在撬铁门之前存个档并且多试几次。

4. 进入房屋内部后，先别急着上二楼，直接进入一楼的卫生间，再通过窗户来到屋外，借助水管爬上二楼马丁尼斯办公室的阳台。由于办公室内有数名守卫，因此最好先在阳台上透过窗户观察他们的位置，然后抓住时机潜入室内，将情书放在马丁尼斯的办公桌上。做好一切准备后就可以返回阳台静待马丁尼斯回来了。

5. 马丁尼斯回到办公室后，会独自一人来到阳台边查看情书，此时正是下手的好时机，只需来到她的身后将她推落阳台，即可令其葬身水底。





圣地

1. 从出生地向南穿过大桥，接着再穿过一个隧道来到一辆小皮卡车附近。皮卡旁有两名黑帮成员正在谈论马丁尼斯，47 得知她最近正在寻求萨满巫师的帮助来净化建筑工地里挖出来的死人骨头。触发任务故事后，返回刚刚经过的隧道内部，从左侧的一个豁口进入丛林，之后一路往右走即可来到萨满所在的营地。雨林中生长着不少紫色的毒花，一路上注意采摘一些备用。

2. 在营地内找一个蒲团坐下观看萨满熬药，由于药效不够，萨满会与一位信徒一起去附近采摘药草，此时便可趁机将毒花放进沸腾的锅中，等到萨满跑到一边呕吐后乘机将其击晕并获得萨满伪装服。接下来前往马丁尼斯的住处与马丁尼斯对话，和她约定一同完成净化仪式后来到位于地图北边的建筑工地。在混凝土搅拌机旁与工头对话后等待马丁尼斯过来主持净化仪式。

3. 马丁尼斯抵达现场后，来到死人骨前，按住△键/Y 键开始萨满仪式，便可以欣赏到 47 的美妙舞姿（笑），待仪式结束后，来到混凝土搅拌机的操作板前待命，这时马丁尼斯会沿着矿坑走一圈，只要当她走到搅拌机的出口方位时，便可以通过操作面板启动搅拌机，将马丁尼斯和矿坑里的死人骨用混凝土埋葬在一起。



捕风捉影：孟买

孟买作为印度的第一大城市，这里有着世界上规模数一数二的贫民窟，密度极高的人口以及由此形成的错综复杂的大街小巷是这个关卡最大的特色。47 可以利用这些无处不在的人群来躲避敌人的视线，但同时无处不在的目击者也会给暗杀带来极大的麻烦。本关的暗杀目标有 3 位，其中一位“大漩涡”在游戏开始时便隐藏了身分，玩家只能依靠 47 寻找各种蛛丝马迹和线索，才能最终确定他的身分，这无疑会对暗杀计划的制订和实施带来不小的挑战。

随风消逝

1. 要进行这个任务故事，首先需要潜入暗杀目标朗甘所在的电影拍摄现场。从出生地出发，沿着电影拍摄大楼外围顺时针来到大楼的背后，通过一个水泥管道进入大楼旁的建筑工地。工地里虽然有不少安保人员，但场地中也摆放着不少可用来遮挡视线的建筑材料。借助掩护来到工地中间，将一枚硬币扔到另一个掩体背后，引诱附近的安保人员前去查看，然后趁机将其勒晕，伪装成安保人员。一切完成之后记得将那名被剥光衣服安保人员放入附近的木箱中。



▲ 47 的字典里没有“NO ENTRY”这个选项。

2. 从工地进入大楼，在第一个拐角处可以拿到一把螺丝起子，接着再登上第二层，找到一个门牌上写着 Canteen（食堂）的小门，从此处进入食堂后再立即左转进入食物储藏间，在纸箱上拿走一盒催吐老鼠药。返回食堂，观察到一名宝莱坞职员会不断绕着餐桌来回吃东西，趁其不备将老鼠药掺入食物中。等到那名职员中毒后，跟随他一同进入厕所并下手将其击晕，换上宝莱坞职员的伪装。

3. 离开食堂后来到电梯间，顺着电梯间里的铁杆往上爬一层楼后，便可在一处小铁板上找到女主角卡里斯玛 · 哈桑丢在电梯间的脚本。掏出手枪对准脚本射两枪便能让它落到电梯井的底部，随后再顺杆滑到底部，捡到《孟买英雄》脚本。再次爬到刚才的位置后离开电梯间，将脚本交给阳台上的导演。



4. 脚本失而复得之后，便可以上演一出好戏，朗甘在之后会下来与哈桑一同拍摄吻戏，而导演则要求 47 操作风扇的面板来控制拍摄场景的风力。来到风扇后部，使用螺丝起子对风扇的保险系统做一番手脚，然后在一旁操作控制面板，等到朗甘和哈桑开始拍戏后将风力调至最大，还沉浸在吻戏之中的朗甘便会被吹下高楼。

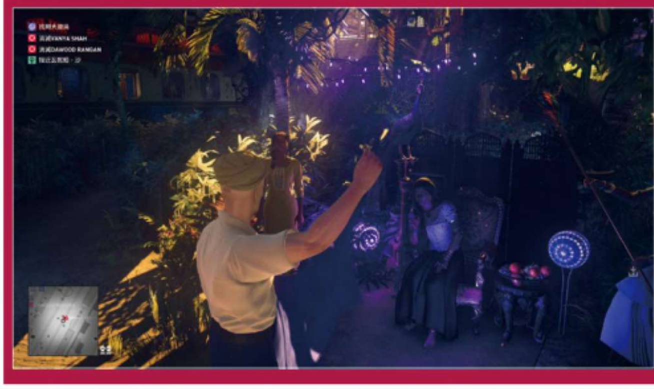
不惜血本的长裙

1. 在孟买火车站的入口附近偷听两名武装队员的对话，得知暗杀目标瓦妮娅 · 沙很想要一条长裙作为礼服，但孟买惟一会缝制长裙的裁缝拒绝与她合作，如果能够找到机会扮成裁缝或许便是一个接近瓦妮娅的好机会。触发任务故事后在附近找到墙面是绿色的裁缝铺，绕到裁缝铺的前门进入店内，便能看到裁缝一边说着要去避避风头，一边走出店铺。一路尾随裁缝来到一座小巷中，趁其在打电话时将他勒晕，然后迅速将躯体拖入一旁的公共厕所中。

2. 得到裁缝的衣服后离开厕所，注意不要遗漏了落在地面的裁缝钥匙。返回裁缝铺，此时不能直接走正门，而是绕到裁缝铺背后，通过外部的一个逃生梯登上二楼，使用钥匙打开二楼的房门。在房间内找到瓦妮莎交给裁缝的礼服制作要求，在离开裁缝铺前记得在桌上拿走两枚硬币。

3. 来到附近的布料摊购买礼服制作所要求的布料，如果不想引发骚动的话最好不要直接拿走摆在桌面上的商品，在原地等一会儿摊主便会回来，此时再与他进行讨价还价，最后用 5 枚硬币即可买到布料（在裁缝铺里拿走两枚硬币便刚好凑够钱）。前往火车站入口与瓦妮娅的侍从碰头并要求与瓦妮娅会面，记得在那之前找个偏僻的地方将身上的手枪处理掉，然后接受护卫的搜身进入火车站。

4. 跟随侍从一路来到女王的花园，向瓦妮娅展示刚刚购买的布料，得到对方的确认后跟随她进入一节私人车厢中量身材。虽然车厢中还有一名侍女，但为了不触碰到瓦妮娅的隐私会始终背对两人，因此趁瓦妮娅转过身测量背部时切换至纤维绳对其发动绞杀即可完成暗杀。之后建议将侍女打晕，然后与瓦妮娅的尸体一同放入车厢的箱子里拖延时间。



纯属虚构

1. 在孟买街头的小吃区附近找到正在此处闲逛的演艺明星葛瑞格 · 亚瑟，他在这里逛了几圈后便会因为吃了不干净的食物而到一个小巷中呕吐，趁附近的流氓背对这边时将亚瑟推入已经干涸的河道中。在河道里换上亚瑟所穿的演出服后进入宝莱坞大楼，一路前往位于 3 楼阳台的摄影棚，这里要留意大楼里能够识破伪装的工作人员，提前避开他们。

2. 在阳台上与摄影师交谈后，后者便会通知朗甘过来与 47 扮演的“葛瑞格 · 亚瑟”见面。等到朗甘抵达现场后与他一起参加拍照会，随后接受朗甘的邀请和他一同上楼进行私下会谈。来到顶楼后，朗甘在交谈时会跟随 47 不断移动自己的位置，这时便可以带着他来到最左侧的窗前（没有掉落防护网那扇窗户）。来到这里后，朗甘便会自动走到窗前背对 47，由于最左侧的这面窗是其他守卫视线的死角，因此直接一脚把朗甘踹下去即可在不被发现的情况下将他杀死。最后，注意在离开时不要原路返回，而

是直接通过电梯井滑到底层便可成功逃脱。



理发疑云

1. 从出生地出发进入贫民窟，将地图的层级调到2级便可以看到“古老天空步道”的具体位置，通过步道中的一个豁口即可进入乌鸦帮的地盘。房顶上有两名乌鸦帮的成员守卫，其中一名坐在椅子上背对出口，另一名则面向出口方向，通过扔硬币将那位面向出口方向的乌鸦帮成员吸引到一个偏僻的角落击晕，然后换上乌鸦帮的服装进入位于地下的乌鸦帮巢穴。

2. 进入地下后，注意这里有不少能够识破47伪装的成员，尽量利用掩体和柜子来躲避这些巡逻守卫的视线。地下大致可以分为左右两条通道，含有“大漩涡”照片的信封位于最深处一个房间内，如果没带撬锁工具的话，要进入这个房间就得先走右边的通道。这个通道内有两名守卫来回巡逻，等到他们背对47时便可尾随其后，沿途在左侧的墙边会看到一个衣柜，钻进去并等待守卫再次巡逻经过这里时再出去即可摆脱巡逻的守卫。到达通道尽头后左转进入左侧的通道，随后即可通过一扇打开的铁门进入目标房间。

3. 在房间的桌上找到信封后离开乌鸦帮巢穴，原路返回至“古老天空步道”的豁口处，通过另一条小道过去便可以来到理发店屋顶的天窗旁。通过天窗进入理发店，等待理发师与妻子对话完毕后，后者便会离开房间，此时再从后面击晕理发师并换上他的服装。



4. 伪装成理发师后，下楼进入理发店，如果在楼下碰到理发师的妻子，建议将她一并击晕，否则接下来的行动有可能被其干扰。进入理发店后，在桌上找到理发店的钥匙，然后打开卷帘门开始营业，走到门外的摊点挑选理发的客人，由于之前已经得到了“大漩涡”的照片，因此当真人过来理发时游戏会自动出现提示。面对“大漩涡”按下□/X键便可以把他请进店内进行“理发”。而只要坐上了理发椅，“大漩涡”自然就是一块任47随意宰割的鱼肉。



纪律问题

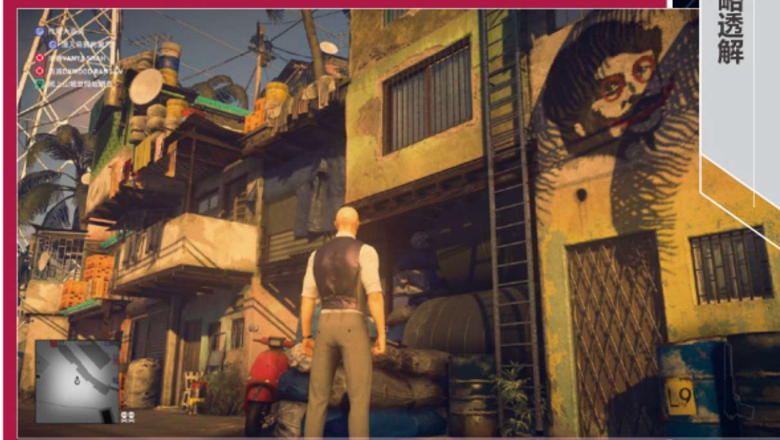
1. 前往孟买洗衣房的入口，在外面洗衣摊的衣架上拿走一个熨斗，趁其他人背对自己时用熨斗砸碎洗衣房门口的罐子，从中取出洗衣房办公室的钥匙。进入洗衣房办公室后，打开一楼的收音机将二楼的工头引诱下来，趁其不备将他击晕。注意第一次引诱下来的可能是一名洗衣工人，将他干掉并放入旁边的箱子中再次打开收音机即可将真正的工头引诱下来。

2. 换上工头的服装后，在洗衣房中找到瓦妮娅的警卫，同意随他一同前往“黄色天空步道”上与瓦妮娅见面。到达目标地点后，与赶来的瓦妮娅进行单独对话，结束对话后瓦妮娅会站到大桥的边缘面向下方的洗衣房发表演说，周围的护卫也会转过身背对47和瓦妮娅，此时只需来到瓦妮娅的背后，一脚将她踹下去即可完成暗杀。



死灰复燃

1. 从出生地出发，前往地图东南方的垃圾场，途中路过一个楼梯口时会听到一个情报：一帮乌鸦帮的成员赶走了山坡上的居民，似乎和传说中的“大漩涡”有些关联。触发任务故事后继续前往垃圾场，在图示位置找到一个半截的铁制小楼梯，掏出手枪向楼梯射击即可让它延伸至地面。



2. 从楼梯爬上山顶后，进入一个屋子的后院，偷听房屋中一名女人与黑帮成员之间的对话，得知当女子将房顶的旗帜升起时，“大漩涡”便会赶过来与女子见面。通过硬币将女人吸引至后院，然后从背后将其勒晕，把她的躯体放入门旁的衣柜中。接着来到2楼，在床上拿走“大漩涡”写给女子的信件，然后打开一旁桌上的收音机，吸引顶楼看守旗杆的黑帮成员下来检查。

3. 迅速躲进2楼的衣柜中，等到黑帮成员下楼后将其击晕并穿上他的衣服。来到楼顶将旗帜升起，然后返回一楼在后院的草丛里等待“大漩涡”赶过来。当“大漩涡”进入屋子后，使用硬币故技重施，将“大漩涡”引至后院将其绞杀，最后再通过来时的梯子返回垃圾场即可成功逃脱。

笼统含糊

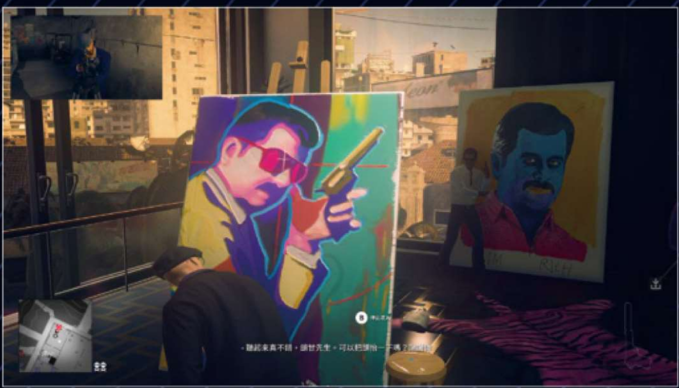
1. 当 47 路过孟买的一个筒子楼时（地图上的标注为“宿舍”），会听见有住户正在讨论一个举止怪异的新房客，或许能够从这名房客身上找到一些对暗杀计划有所帮助的线索。

2. 触发任务故事后，登上筒子楼的第 3 层，找到并打开一扇天青色的镂空铁门，进入房客的房间。登上房间内的楼梯来到阁楼，便会发现原来这名奇怪的房客是 47 的同行，是一个被称为“喀什米尔人”的印度籍杀手，他似乎也在寻找和 47 相同的暗杀目标。47 决定帮这位同行一把，顺便来一次借刀杀人。在不惊动这位杀手的情况下帮助他调整好狙击镜的清晰度，然后前往暗杀目标达伍德 · 朗甘的住处，将他引诱至狙击镜所瞄准的地点。

3. 朗甘的住处位于宝莱坞的电影摄制大楼，来到大楼外围围墙的西南拐角，可以看到这里的电网损坏了一小截，通过此处翻越围墙并来到正门前。正门处有一台监控摄像机以及两名职员，其中的一名女性职员会在一楼和二楼之间来回巡逻，趁女性职员前往二楼巡逻的当口掏出手枪击毁监控，然后用硬币吸引另一位男性职员的注意并将他击晕，换上宝莱坞职员的服装。注意整个过程动作一定快，尽量赶在女性职员下楼之前搞定。

4. 接下来进入电梯井，通过电梯轨道爬上第三层，出电梯井之后左转，翻越窗台并顺着外面的墙体边缘来到隔壁的画室。等待朗甘的手下和画家交谈结束后趁机进入房间，将正在画画的画家勒晕，躯体放入一旁的衣柜里。

5. 换上画家的服装后从正门离开画室，走到大厅时会有黑帮成员招呼 47 上楼等待朗甘的到来。朗甘出现后，便会与 47 一同前往画室绘制他的头像，此后只需站在画板前装模作样地画几笔，然后静静等待那位“喀什米尔人”用狙击枪将朗甘爆头即可。



▲注意 47 画板上为朗甘所画的头像，整个头像都在一个狙击镜的十字准星瞄准之下。

孟买之人

1. 这是一个隐藏任务故事，完成任务故事“笼统模糊”后，47 接到戴安娜的消息表示“喀什米尔人”又搬到了另一个房间，且该房间的位置正好面对洗衣房区，或许他的下一个暗杀目标仍然与 47 不谋而合。

2. 离开宝莱坞大楼前往杀手所在的筒子楼，登上三楼后左转然后在第二个岔路口右转来到临街的阳台，通过打开的窗户进入“喀什米尔人”的新住处。再次通过狙击镜了解到杀手此次设置的暗杀地点在洗衣房，而洗衣房的新主人正是 47 的下一个暗杀目标瓦妮娅 · 沙。

3. 接下来的步骤与“纪律问题”大致一样，区别在于当瓦妮莎站在桥上面朝洗衣区演讲时不用推她一把，而是通过“克什米尔人”的狙击枪送给她一颗子弹。



返校

1. 依然是一个隐藏任务故事，完成任务故事“孟买之人”后，47 再次收到消息表明“喀什米尔人”又在转移阵地，有了前两次借刀杀人的甜头，这次 47 希望这名优秀的杀手能够带着他找到隐藏在孟买中的“大漩涡”。

2. 返回筒子楼找到“喀什米尔人”，随后跟着他来到筒子楼外，这时“喀什米尔人”会打一个公共电话，根据这个电话 47 了解到原来他是想用朗甘与瓦妮莎的人头来作为加入“大漩涡”团伙一员的证明。接下来继续尾随他一路走街串巷，最后抵达乌鸦帮的巢穴入口。趁“喀什米尔人”在入口等待时，关闭附近的电闸吸引他的注意力，然后从后面将其勒晕，将躯体放入一旁的垃圾箱中。



3. 换上“喀什米尔人”的服装并将手枪丢弃后，通过搜身检查进入乌鸦帮巢穴，随后便会被护卫带到地下与“大漩涡”进行会面。再次接受搜身后进入被严密守卫的房间，与“大漩涡”当面交谈一番后，后者便会走到房间的一角并转过身背对 47，由于房间内只有 47 和“大漩涡”两人，因此可以从背后轻松将其绞杀。



▲不作死就不会死。

来生：维多顿小溪

维多顿小溪是一片宁静的街区，然而最近这里来了一批不速之客打破了平静的氛围。街区由许多独立的别墅组成，每一栋别墅都可以独立进行探索，并且里面的房间结构错综复杂。47 的暗杀目标往往就隐藏在这些别墅的深处，而要通过由监视摄像机与守卫组成的重重“天网”可不是一件容易的事。灌木丛和各种秘密通道是来到敌人身边的好方法，此外，也可以通过种种手段将敌人引出来，只要离开了守卫和摄像头，再危险的敌人也将失去威胁。

炭烤

1. 前往位于街区中央的“威尔森的房子”，这里似乎正在举行一场宴会，在门口的阳台边听见两名参加宴会的街贩正在抱怨烧烤架的丙烷气用光了，此外他们还对此次的暗杀目标凯西迪的做派颇有微词，看起来凯西迪也参加了这场宴会。

2. 一贯“好心”的47决定先帮威尔森找到一罐新的丙烷瓶。穿过威尔森的房子来到后院，径直走到院子对面挂着几个五彩气球的篱笆旁，然后按下×/A键翻越篱笆来到格里斯沃尔德的后院。由于翻越篱笆的行为属于非法入侵，因此在移动时要注意后门阳台上正在闲聊的两名安保人员。来到别墅阳台的左侧，在一个烧烤架旁即可找到一罐丙烷瓶。返回时就可以直接打开篱笆上的门进入威尔森房子的后院，而不用再翻越一次篱笆。



3. 在宴会场地的左侧找到一台缺少了丙烷瓶的烧烤机，将刚刚从隔壁偷来的丙烷瓶安装在烧烤机下方。接着进入威尔森的房子，一路登上二楼，使用杀手本能找到一名正在打扫的服务生。服务生看见47后便会主动朝卧室移动，尾随他进入卧室，观察四下无人后再将其击晕，伪装成服务生。

4. 将服务生的躯体放入卧室的衣柜后，再次回到一楼，从正门出去后左转进入车库，在左侧的架子上可以找到一盒催吐老鼠药。返回后院的烧烤摊旁，扮演一名服务生向周围的宾客供应食物。供应完4~5个宾客后，凯西迪便会走过来排队，将老鼠药放入食物中（这里即使当面下药也不会引起警觉）供应给凯西迪，后者很快便会产生反应，接下来只需跟着他走进别墅的卫生间，趁其靠在马桶上呕吐时伸手将他的头按到水里使其溺亡即可。在离开前记得将凯西迪的尸体放入卫生间的柜子里。

害虫灭杀

1. 从出生地一直向前走来到街区西南方的施工地盘，在这里可以听到两名工人的对话，从中得知镇上来了一名熏蒸除虫师，他正在为凯西迪与巴蒂家消毒，而他所使用的除虫剂就放在附近的工地里。从图示位置进入工地，先从工地中央的一个汽油桶上拿到一根撬棍，然后回到入口附近的一个深绿色的集装箱前，使用撬棍撬开集装箱，从中拿走杀虫剂。



2. 从工地出来后沿着街道（石溪路）向北走，在第一栋别墅前找到一辆黄色的汽车，除虫师正在汽车旁做着除虫的准备工作。虽然车辆以及附近茂密的灌木丛足以遮挡路人的视线，但向除虫师下手时仍需注意背后是否有路人经过。勒晕除虫师后将他的躯体拖进灌木丛并换上伪装，在离开之前别忘了拿走留在地上的凯西迪房子的钥匙。

3. 来到隔壁凯西迪的别墅前，使用钥匙打开侧门进入院内，在墙根下找到一台黄色的熏蒸机器，将杀虫剂倒入机器中。接下来返回至别墅的前门，通过门廊左侧的雨水管道爬上房檐，再翻越窗户进入别墅内部。别墅内部有不少守卫正在来回巡逻，注意随时发动杀手本能来定位他们的位置。接下来要去往凯西迪的收藏室，首先打开面前的一扇门然后右转打开另一扇门进入一个无人的房间，注意这个房间里装有监控器，记得掏出手枪将它破坏掉。

4. 破坏监控后，打开房间的另一扇门便能看到一道铁门，万幸的是它没有上锁。铁门之后的房间就是凯西迪的收藏室，在其中找到一个摆放有不少凯西迪喜爱的武器的玻璃柜，只要打碎这个玻璃柜便能使他以最快的速度赶回别墅，如此便能实施47蓄谋已久的“除虫计划”了。

5. 打碎玻璃柜后触发警报，随后立即通过窗户来到屋檐上，再通过屋檐跳回院子中。回到熏蒸机器旁，等待凯西迪赶回别墅后启动机器，便能让屋子里的所有人陷入眩晕状态。拥有防毒面具的47此时便可以进入别墅，找到晕倒在地的凯西迪将他彻底杀死。注意，此时别墅内的监控机器依然在运转中，如果不想被通缉的话建议还是按照之前的方式通过二楼窗户潜入别墅中，避免被摄像头捕捉到犯罪行为，如果之前被摄像头捕捉过，则可以在一楼的监控室中找到摄影机的硬盘将其破坏掉。



待售房屋



1. 从出生点前往大街斜对面的松饼摊，偷听服务生与一个房地产中介的对话，得知这个对甜食有着特殊嗜好的房地产中介等会要为凯西迪介绍房子。触发任务故事后，来到松饼摊的右侧，打开桌上的一个收音机，吸引服务生过来查看，然后趁机将他勒晕。由于收音机所处的位置是顾客视线的死角，所以不用担心会被其他人发现。

2. 换上服务生的衣服后前往街对面的一栋别墅，在车库右侧与篱笆的连接处可以找到开关打开车库门，随后在车库里寻得一盒催吐老鼠药。之

后返回松饼摊，拾起桌上散装的蓝莓松饼，放到左侧单独的托盘中，然后将催吐老鼠药加入到松饼里。注意，在下毒时要确认周围有没有除房地产中介以外的人在场，否则松饼便有可能会被其他人吃掉，从而导致任务故事失败。一段时间过后，贪吃甜食的房地产中介便会过来吃托盘里的松饼，等他中毒后，尾随他来到街对面公园里的一座建筑后方，等他开始呕吐时，趁机将他击晕然后换上伪装，在离开时别忘了拾取弗兰克·施密特房子的钥匙。

3. 与正在等待的凯西迪见面，带着他进入弗兰克的别墅，使用钥匙打开一楼右侧紧锁的房门，带领凯西迪进入到地下室中。在地下室的深处有一扇防爆门，而钥匙卡就放在门旁边的箱子上，介绍完地下室后，使用钥匙卡开启防爆门，为凯西迪展示矩阵镭射保全系统。接下来凯西迪便会命令他的跟班回到地面检查花园，而他自己则一边与 47 讨价还价，一边进入到已经被他关闭的矩阵镭射保全系统室内，这时只需打开一旁的开关，先进的矩阵镭射保全系统就会毫不留情地将进入其中的凯西迪杀死。

顺藤摸瓜

1. 此任务故事主要目标是寻找与“常任”有关的线索，无须暗杀任何目标。从出生点顺着枫树巷大街一路向西走，在右侧街边可以听见一名邮差与一名年轻人之间的对话。从他们的对话中得知邮差需要投递詹姆斯·巴蒂的一个包裹，后者正在和杰纳斯打官司，而邮差因为各种原因不太想亲自去投递，于是“热心”的 47 便主动帮他承担了这个任务。

2. 从邮差处接收包裹后，来到巴蒂的别墅前，将包裹放入信箱后按下门铃，随后迅速来到别墅右侧的篱笆院门边，等待巴蒂从这里出来检查信箱时趁机溜入花园中。在花园中找到一座棚屋，从其侧面的窗户进入内部，找到巴蒂与杰纳斯的诉讼文件，从文件中得到一个有关“常任”的关键线索“方舟会”。

3. 离开棚屋后继续向后花园的深处前进，直到绕到隔壁凯西迪别墅的后方并翻越围墙进入凯西迪的后花园（在翻越围墙时要注意在后院巡逻的守卫）。来到别墅的左侧，掏出手枪破坏墙上的监视摄像头后，通过一面打开的窗户进入凯西迪别墅内部。进入别墅内部后先不要妄动，蹲在墙角观察厨房里守卫的位置，趁守卫面向窗外时快速走过去，从桌上拿走一盘录像带，接着返回墙角，从旁边的一扇门进入车库然后离开。



4. 根据录像带上显示的标签，前往凯西迪别墅对面正在施工的房屋。翻越侧面的篱笆进入后院，很容易便能发现别墅后部搭着一个施工架子，通过一个橘色的楼梯连接至地面。后院有 3 名施工人员，要前往橘色楼梯就必须借助院内茂盛的灌木丛来遮挡自己的身体，等到 3 名施工人员的视线都处在其他方向时再快速爬上橘色楼梯，通过窗户进入别墅内部。在别墅内部的一个角落里找到一根从天花板上垂下来的细线，拉动细线便能释放出一个通向阁楼的黑色楼梯，进入阁楼后，将从凯西迪别墅中得到的录像带放入播放机中，即可得到第二个有关“常任”的关键线索“杰纳斯将与‘常任’见面”。

5. 原路返回至后院中，从后方潜入杰纳斯的后院。进入花园后，沿着篱笆向别墅的右侧进行移动，注意借助灌木丛避开巡逻守卫的视线。别墅的右侧一般有一名守卫在此巡逻，先将安装在别墅右侧外墙上的监视摄像头破坏后，再趁这名守卫背对自己时将其击晕（建议扔一个扳手之类的非致命武器），然后将躯体拖入一旁的灌木丛中隐藏。



6. 换上守卫服装后，拾取地面的钥匙，然后通过别墅右侧的楼梯进入地下室，干掉此处的一名守卫后在最深处找到一台笔记本电脑，调查后获得最后一个关键线索“方舟会的年度集会”。

一天一颗苹果

1. 在街区南边的雕像附近得知杰纳斯每周都会和一名男护士约好见面，目前此人正在维多顿小溪边。前往街对面的一座木屋旁找到护士，由于木屋前站着一名巡警，因此需要用硬币将护士引诱到屋子后面的灌木丛边再将其击晕。换上伪装后，穿过高园大道前往杰纳斯的别墅。

2. 到达杰纳斯的别墅后，按下门铃，等待杰纳斯过来开门。不幸的是杰纳斯记得之前那名护士的长相，于是 47 只能向他解释由于身体原因需要换个人来替他做身体检查。接下来便跟着杰纳斯来到二楼的卧室，注意，进门后记得在门厅旁的小桌上顺走一把别墅的钥匙。杰纳斯在做身体检查前需要吸几分钟氧气，此时他那忠心的随从冈瑟会请 47 到隔壁的书房等待，顺便在这段时间里调查 47 这名新护士的真实身分。

3. 由于戴安娜无法为 47 伪造合适的 ID，因此 47 便需要在有限的时间内逃出书房。由于进门时已经拿到了别墅钥匙，那么 47 就可以打开被反锁的书房门重新回到杰纳斯的身边。在打开书房门之前注意使用杀手本能来观察附近守卫的位置，等待其视线不在书房这边时再进行行动，时间绰绰有余。来到卧室后，要求杰纳斯去浴室做身体检查，随后带领杰纳斯通过卧室的侧门来到另一间小书房，然后再通过小书房里抵达浴室。等到杰纳斯躺在床上等待 47 为其进行身体检查时，便可以结束他那充满罪孽的一生了。



打地鼠

1. 从出生地前往位于高园大道中间的杰纳斯的别墅，在前门附近会碰上一个园丁正在与巡警争吵，从中得知杰纳斯的花园最近正在闹鼹鼠，他们原本决定使用炸药来清理鼹鼠挖出的隧道，但被巡警以安全为由而没收。在一旁等待巡警离开后，干掉留在原地查看鼹鼠洞的那名园丁，将他的躯体拖到附近的灌木丛中隐藏，然后穿上伪装，离开前别忘了

收走别墅的钥匙。

2. 跟随还没有走远的巡警来到附近的一个工地中，从工地后方借助灌木丛的掩护潜入到一辆绿色小轿车旁，趁现场工人的视线不在这边时，在小轿车侧面的一个黑色皮箱中拿回被巡警没收的 C4 遥控炸药块。



3. 通过别墅右侧的篱笆门进入杰纳斯的后院，在后院中间找到一名身穿黄色衣服的守卫与之对话，对方会要求 47 找东西来堵上 5 个鼹鼠洞。接下来的步骤和“顺藤摸瓜”最后两步差不多，但不需要干掉守卫，破坏墙上的摄像头后直接进入地下室即可，并在地下室的一个箱子上拿到 4 个半身雕像。返回花园，将 4 个半身雕像与 C4 遥控炸药块随机埋进 5 个鼹鼠洞里，找到守卫复命后，后者便会通知杰纳斯过来检查。等到杰纳斯检查到埋有炸药的那个鼹鼠洞时再按下控制器，便可以将这位神意秘会的首任“常任”送上西天。



禁烟区

1. 前往正在举行派对的威尔森房子的后院，从与格里斯沃尔德后院相邻的篱笆的最右侧翻进一片灌木丛中，在灌木丛里可以找到一盒香烟。随后从后院守卫的闲谈间得知重病的杰纳斯仍然有着抽烟的嗜好，因此 47 决定“帮助”他实现这个愿望。



2. 拿到香烟后返回威尔森房子的后院，再通过右边白色的围墙进入杰纳斯的后院，在翻越时注意留意杰纳斯后院守卫的位置，避免被其撞个正着。通过窗户潜入院内的一座小棚屋，拿走里面放置的一把扳手。接下来绕到杰纳斯房子的前门，通过门廊左侧的排水管道爬上房檐，再通过窗户进入到浴室之中。打开浴室右侧的房门，观察到守卫的视线不在这里时迅速左转进入书房，再通过书房里的门抵达杰纳斯的卧室。

3. 在杰纳斯的座位旁有一个小桌，桌上放着一个空空如也的香烟盒，将捡来的香烟塞到里面后再使用扳手开启氧气瓶的阀门，做好一切准备之后便可以离开。等到杰纳斯回到卧室时便会迫不及待地点燃香烟，由于此时的卧室已经充满了泄漏出来的氧气，两相结合之下所产生的爆炸足以把他送上西天。

方舟会：萨加尔岛

和前面的地图比起来，萨加尔岛的面积虽然偏小，却拥有本作最复杂的室内环境，城堡里错综复杂的道路以及数不清的房间和密室很容易就能让人迷失方向，而无处不在的守卫以及机关也能给玩家的暗杀计划造成相当大的麻烦。玩家在游玩本关卡时要注意多看地图，记住几个明显的地标，然后根据这些地标来理清具体的路径，这样虽然仍然存在一些问题，但总比像无头苍蝇一样在城堡内瞎转要好许多。

浴火凤凰

1. 在引导人的带领下穿过底层广场来到凤凰雕塑附近，在广场旁的一个露台上可以听到暗杀目标之一佐伊 · 华盛顿正准备参加一场仪式，她会进入凤凰的底座与雕塑一起被点燃，然后借助逃生装置逃脱。因此只要在逃生装置上动一点手脚，或许就可以在火焰的帮助下将她杀死。

2. 前往雕塑背后的山崖边，沿着狭窄的边缘来到控制室的窗外，通过第二个窗户进入控制室，关闭发电机后再迅速返回窗外，等到工作人员过来检查时再进入控制室将其勒晕。接着再干掉另外一名一直背对外面的工作人员。换上伪装后，在控制室右侧的架子上找到一把扳手，随后使用它破坏逃生门的液压系统。



3. 接下来需要找到仪式的司仪。从控制室沿着通道向左走，在一处上锁的门前右转，通过一扇窗户进入另一条通道。继续向前走到尽头再左转进入一个石室，通过石室中的楼梯来到小教堂的第二层，从左侧靠墙的长椅上顺走一把钥匙。使用这把钥匙打开右侧上锁的门，便能来到司仪所在的房间。这个房间加上司仪共有 3 人，其中司仪与一名工作人员在聊完天后会各自背对房间站立，而另一名守卫则会在房间内巡逻。首先用硬币将那名在房间内巡逻的守卫引诱到一个角落将其干掉，然后趁司仪准备去隔壁房间主持仪式时从后面将其勒晕，换上他所穿的服装，另外一名一直背对房间的工作人员则不用理会。

4. 接下来只需代替司仪参加仪式，便能亲自点燃让佐伊·华盛顿命丧黄泉的火焰了。

最后的荣耀

1. 这个任务故事流程很长，且难度堪称本作最高，建议与上一个任务故事“浴火凤凰”一起完成。通过完成“浴火凤凰”的前两个步骤，47 可以得到一件管理人服装，穿上衣服后返回上层广场，进入对面的 VIP 通道。上楼后向右转一直走到尽头再向左转，接连穿过两道门，便能来到方舟会为杰纳斯举行葬礼的悬崖边。从葬礼工作人员的争吵中得知原本计划与杰纳斯一同陪葬的匕首不翼而飞了。



2. 触发任务故事后向左走进入纪念室，接下来 47 需要去仓库寻找那把丢失的小刀，而到达仓库的路线较为复杂，有需要的玩家可以按照下图 1~4 所示的路线行进便能顺利到达仓库所在的建筑中。









3. 在仓库前厅的一个木箱上拿走一根撬棍，来到一个被杂物隔开的小角落，撬开这里的一道小门进入到仓库之中。仓库里有许多箱子，匕首不会固定藏在某个箱子中，而是在玩家进入游戏后随机刷新，因此只能挨个撬开木箱查看，好在仓库里的工作人员并不在意箱子被人当面撬开这件事。找到装有匕首的箱子后，如果附近有其他人的话需要使用硬币或者其他手段将其引开，此外仓库里的监视摄像头也要优先处理。

4. 拿到匕首后不要上楼，在楼梯的左边找到一个按钮，按下按钮后便会启动机关开启一道隐藏门。通过门后的隐藏隧道便能重新返回至城堡主楼（之前去仓库时会经过这里）。按照来时的路原路返回至任务故事的触发地点，再根据任务指示通过一条靠近悬崖的小路前往杰纳斯的停尸间。停尸间内有 3 名守卫以及 1 名入殓师，47 需要想办法将他们全部干掉才能将自己伪装成杰纳斯的尸体。

5. 首先，打开侧门进入停尸间的杂物间，开启锅炉将一名守卫引诱过来并从背后将其勒晕；接着从右边的门离开杂物间，关闭门口的保险丝，吸引另一名守卫过来检查，用同样的手段将其解决；来到楼梯旁，朝楼梯与屏风之间的空地仍一枚硬币，引诱最后一名守卫前来查看，继续从背后将其勒晕；最后，从背后干掉正在帮杰纳斯化妆的那名入殓师即可将这里的敌人全部清空。

6. 穿上杰纳斯的葬礼袍后离开停尸间，通过山崖边的小路绕到悬崖的侧面并攀上顶端，提醒正在准备演奏的盲眼女葬礼开始后，躺在棺材上等待人们前来吊唁。吊唁结束后，暗杀目标佐伊会独自留下来，趁她靠近时使用匕首将其刺杀，然后把尸体抛下山崖即可。



▲诈尸啦！

终极俱乐部

1. 在接待人的带领下进入底层广场后右转进入第一个房间，观看介绍人讲解规则后，47 了解到新入会的成员凑齐 10 枚特制的纪念币后便能接受佐伊·华盛顿的私人审查，这是一个接近佐伊的好机会。

2. 首先，47 得拿到一套方舟会新人的服装，进入讲解厅左侧的一个写着“Staff Only”的房间，只要出入的速度够快的话便不会引起周围人太大的警觉，从房间里拿到一盒催吐老鼠药。接着回到讲解厅，将催吐老鼠药放入沙发左侧的红酒杯中。当然，在众目睽睽之下这样做会引起周围人的警觉，但只要在这时迅速跑出去，混入底层广场的人群中并等待一

会儿，NPC 的警觉便会自动消失。等到新人喝下红酒后，便会受到药力的影响独自去厕所呕吐，在厕所中将其勒晕后即可得到伪装，同时别忘了拿走一枚纪念币和一张邀请卡。

3. 接下来需要找到剩余的九枚纪念币，由于岛上的纪念币数量要远远多于九枚，因此要想集齐并不困难，大多数纪念币的旁边都有一盏正在燃烧的白色蜡烛，根据这个特征便很好找到它们。下面是笔者较为推荐的纪念币获取位置和方法：

纪念币 #2

在底层广场前往上层广场的第一个门洞旁会遇到一名同样正在收集纪念币的方舟会新人，她会得意杨杨地向 47 展示自己收集的纪念币，此时便可以趁机从她的手上拿走一枚。

纪念币 #3/4/5

门洞的右侧有一个绞盘，躲在远处使用手枪向其射击便能令底层广场里的一盏吊灯落下来，在吊灯的碎片中可以捡到三枚纪念币。

纪念币 #6

继续向上层广场前进，过了门洞之后在左侧的墙边可以找到一根排水管道，顺着管道爬上顶端，在附近的一座飞龙雕塑上即可找到第六枚纪念币。



纪念币 #7

走进飞龙雕塑对面的门洞里，在右侧地面上找到第七枚纪念币。

纪念币 #8

前往上层广场，按照任务故事“浴火凤凰”的第三个步骤，进入一间石室中，在石室最深处的一个角落里即可找到第八枚纪念币。

纪念币 #9

来到石室隔壁的房间，这里有两名守卫巡逻，往远处扔一枚硬币吸引他们的注意力后，趁机来到右侧的墙边收走第九枚纪念币。



纪念币 #10

原路返回至通道的起点，外面的一片空地中不时会有一名新人过来寻找纪念币，在通道中向外面的草丛里扔一枚硬币，等新人过去查看时趁机将其勒晕，夺走他身上的纪念币。



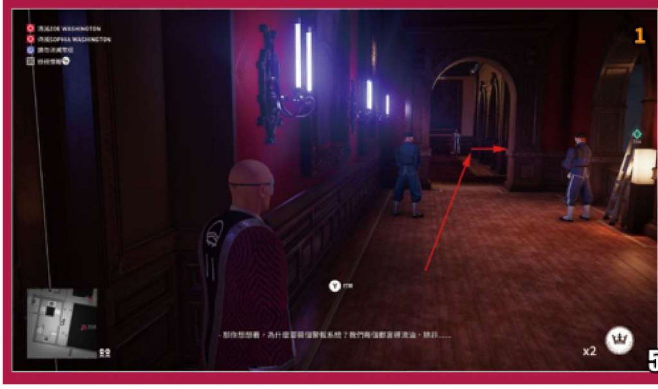
4. 集齐 10 枚纪念币后，返回至收集纪念币 #3 的绞盘处，使用门环敲响旁边的铁门，向警卫出示足量纪念币后，跟随他前往审问室接受佐伊的私人审查。私人审查实际上就是一把连接了测谎仪的电椅，只要 47 回答错误便会遭受电击。接受审问时 47 注意到，连接电椅的电线似乎有些接触不良，离电椅较近的位置有一摊水，只要一通电，水中的电线便会发出噼啪声。根据这一点，只需将佐伊的问题全部回答错误（否 / 是 / 否 / 否），佐伊便会在不知不觉间向 47 靠近，当最后一个问题回答完毕后，佐伊正好就会站在水里，随后等待她的将是触电身亡的结局。

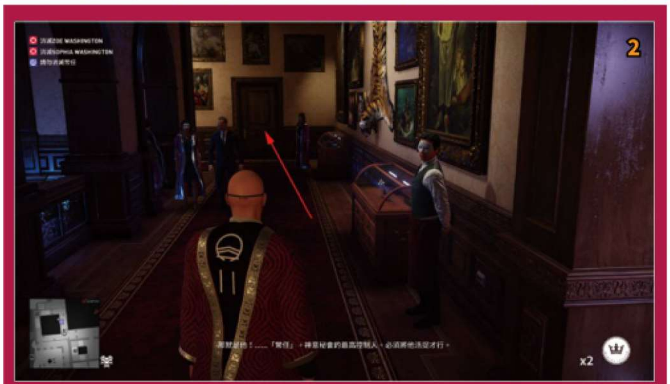


结交权贵

1. 在接待人的带领下来到底层广场的门前，等待其他宾客都走进底层广场后，接待人会独自待在城门口，这时可以向一个偏僻的角落扔一枚硬币，然后将走过去的接待人勒晕，从而伪装成一名方舟会成员。

2. 一路来到凤凰雕塑所在的上层广场，从 VIP 通道上楼后一路穿过画廊进入城堡主楼。从楼梯登上二楼（地图显示的是 4 层），按照图 1~4 所示的路线进入一处杂物间。穿过杂物间后即可来到外面的阳台上。阳台边有一根排水管道，顺着管道一路往上爬到另一座阳台上。关闭阳台上的保险丝，便会吸引一名城堡员工前来查看，从后面将他勒晕，然后换上城堡员工的服装。









3. 沿着保险丝左侧的墙壁边缘来到一个打开的窗户旁，趁里面的守卫背对窗户时进入房间，将沙发当作掩体躲藏。当其中一名守卫走到中间的桌子旁时，将一枚硬币扔到沙发背后的书架边，吸引这名守卫过来查看，趁机从侧面将其击晕，此时的动作一定要快，建议拿一根撬棍或者扳手直接将他打晕。快速换上伪装后，将躯体拖到窗户边扔掉。



4. 穿过房间进入隔壁的控制室，调查沙发旁的笔记本，得知索菲娅打算招揽一名工程师辛克莱设计陷害“常任”，或许可以从中获得接近索菲娅的机会。离开控制室来到附近的极北乐土展示厅，等待一会儿，戴安娜便会告诉47辛克莱的电话会不断响起，以此来定位辛克莱的具体位置。

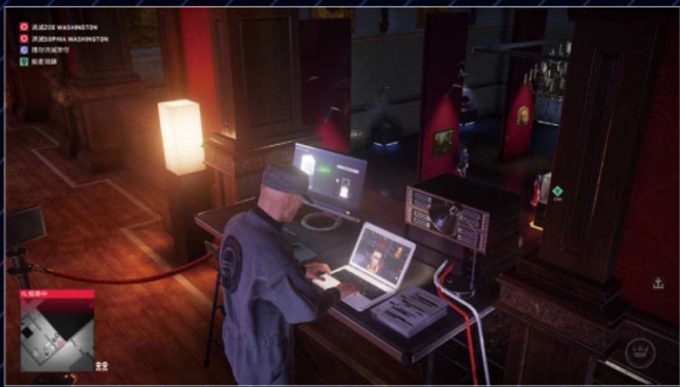
5. 循声找到正在打电话的辛克莱，随后来到极北乐土展示厅的黑色幕布后面，破坏这里的监控，并且将工作人员勒晕。等待辛克莱走到幕布附近时，操作笔记本关闭展示厅的灯光，辛克莱便会过来查看情况，从后面趁机将他勒晕后获得工程师的服装以及剧毒晶片蓝图。

6. 回到展示厅假扮辛克莱与“常任”交谈，随后跟着他前往其住处，将索菲娅的阴谋告诉“常任”后，后者便会呼叫索菲娅过来单独谈话，谈话的地点在楼上的悬崖边。在楼下找到一面打开的窗户翻出去，沿着墙沿找到排水管向上爬进楼上的卫生间，随后便可以通过窗户观看“常任”与“索菲娅”的争吵。等待争吵结束后，“常任”便会独自离开，而落单的索菲娅则会转过身面对悬崖，此时47便可以来到悬崖上，从背后将索菲娅一脚踹入深渊。

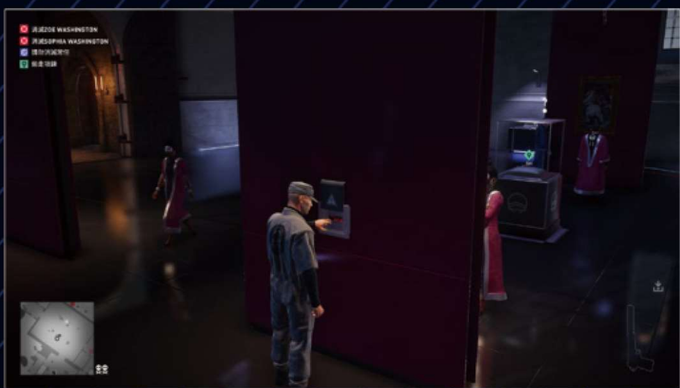
应该放在博物馆里

1. 按照“结交权贵”的前两个步骤来到画廊，这里展出了一件稀有项链“云蛇”，此外它也是索菲娅与其老情人布雷克之间矛盾的根源，47需要想办法把“云蛇”偷出来，才能得到接近索菲娅的机会。

2. 要想偷出“云蛇”，首先得关闭展示柜周围的感应系统，穿过画廊进入城堡主楼后登上二楼，在楼梯对面的墙壁上可以找到一个保险丝盒。关闭保险丝后，便能引诱隔壁控制区的守卫前来查看，注意，关闭保险丝的时机一定要选好，确保周围无人走动，否则很容易坏事。趁守卫查看保险丝的期间来到隔壁的控制区内，从背后将一名正在操作电脑的工程师击晕，然后将他的身体放入后面的箱子中。快速换上伪装后来到电脑前关闭“云蛇”的感应系统，然后赶在修复保险丝的守卫回来之前越过右侧的栏杆回到画廊中。



3. 画廊中间有六块单独的幕墙，其中中间相对的两块幕墙背后分别装有两个保险丝盒，趁周围没有其他人员走动时（特别是布雷克与索菲娅），将两个保险丝盒逐一关闭，即可引诱两名看守“云蛇”的守卫绕到幕墙背后查看情况，此时便可以来到展示台边趁机偷走“云蛇”。



4. 将“云蛇”收入囊中后，在附近等待一段时间，布雷克便会从城堡主楼返回画廊，发现“云蛇”被人偷走后，他会进入城堡主楼，呼叫这里的守卫前去画廊查看情况，此时的大厅只剩下布雷克一人。快速将其干掉

后更换伪装并快速离开，只要没有被人目击到作案现场，即便布雷克的躯体在稍后被人发现也无关紧要。

5. 扮成布雷克前往极北乐土展示厅寻找索菲娅，随后被她带到房间中详谈，看见 47 扮演的布雷克服软后，索菲娅便会叫房间里的其他守卫离开，此时就可以轻松解决落单的索菲娅。

变幻之风

1. 按照“结交权贵”的第一个步骤伪装成方舟会成员，随后进入底层广场，再按照“终极俱乐部”的第一个步骤取得一盒催吐老鼠药，接着通过画廊进入城堡主楼。

2. 登上二楼后根据地图找到一个名为“老橡树”的露天阳台。触发任务故事后来到回廊的左侧拐角，打开安装在墙角的水龙头，将过来检查的安保人员击晕并换上伪装后，继续穿过回廊并沿着楼梯一路来到楼顶，找到耶比迪 · 布洛克。注意此时的楼顶有一名能够识别 47 伪装的安保人员



3. 布洛克每隔一段时间便会喝一杯红酒，47 需要抓住守卫和布洛克背对红酒杯的时机，在里面放入催吐老鼠药。推荐做法是先在布洛克的附近找到卫星天线（旁边放着一个放电机），将发电机关闭后便能引诱附近的一名安保人员前来查看，从背后将其勒晕。等待布洛克与“常任”交谈完毕后，抓住布洛克和那名能够识破伪装的安保人员背对红酒杯的时机放入老鼠药，布洛克便会来到一个偏僻的悬崖边呕吐，此时可以轻松得到他所穿的服装。

4. 返回城堡内部，在极北乐土展示厅附近找到索菲娅与之对话，表明支持她的立场，然后随她一同前往密会大厅中进行投票。在投票时选择“不投给索菲娅”，便能在随后被索菲娅请去城堡顶楼单独谈话，趁此机会便能够将她杀死。



▲墙上提供了各种杀死索菲娅的武器，有闲心的玩家可以全部试一遍。

成就 / 奖杯列表

相比前作，本作增加了与游戏难度有关的成就 / 奖杯，要求玩家在大师难度下完成每一个关卡，使此次成就 / 奖杯的难度提升了不少。除了主线关卡之外，本作新增的“狙击杀手”模式也对应了 7 个成就 / 奖杯，其中有一个需要联网与其他玩家相互合作才能完成。总的来说，本作成就 / 奖杯的解锁难度比前作要高，但仍然没有太考验玩家技术与操作的成就 / 奖杯，只要通过各种任务故事掌握关卡与地图，相信不难完成成就 / 奖杯要求的挑战内容。

名称	点数 / 杯种	取得条件
渗透者	20/ 铜	完成“夜唤”章节
房屋扫除	15/ 铜	分别趁奥森洗澡时、在避难室的楼顶和使用枕头消灭雷纳德
钝器伤	15/ 铜	在海滩仔细搜寻
成就犯	30/ 银	完成“夜唤”的所有挑战
策略劣势	20/ 铜	在大师难度下完成“夜唤”章节
有备而来	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至霍克斯湾
区域知识	40/ 金	霍克斯湾熟练等级到达 5 级
控制损失	20/ 铜	完成“终点线”章节
荣耀之光	15/ 铜	在车里和领奖台把希拉 · 诺克斯炸死，以及使用机器人消灭罗伯特 · 诺克斯
粉色大军	15/ 铜	释放粉色大军
满分	30/ 银	完成“终点线”的所有任务故事
制作人	20/ 铜	在大师难度下完成“终点线”章节
活动策划师	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至迈阿密
迈阿密的智囊	40/ 金	迈阿密的熟练等级到达 20 级
战术袭击	20/ 铜	完成“三头蛇”章节
打黑专家	15/ 铜	将戴尔加多当作食物喂给河马吃掉，使用雕像消灭戴尔加多与马丁内斯，并将佛朗克推下悬崖
应该放在博物馆里	15/ 铜	探索藏宝室
人头落地	30/ 银	完成“三头蛇”的所有任务故事
丛林幽灵	20/ 铜	在大师难度下完成“三头蛇”章节
侦查专家	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至圣福尔图那
邪恶游客	40/ 金	圣福尔图那熟练等级到达 20 级
海盗猎手	20/ 铜	完成“捕风捉影”章节
清扫街道	15/ 铜	使用火车消灭凯尔和沙，使用水泥管消灭凯尔和朗甘，使用风扇消灭朗甘
娃娃脸	15/ 铜	为所有人刮胡子

名称	点数 / 杯种	取得条件
忙碌日程	30/ 银	完成“捕风捉影”的所有任务故事
街头智慧	20/ 铜	在大师难度下完成“捕风捉影”章节
城市规划者	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至孟买
城市之匙	40/ 金	孟买熟练等级到达 20 级
大赌注	20/ 铜	完成“来生”章节
内部事故	15/ 铜	透过镭射网除掉凯西迪，在凯西迪被熏晕时消灭他，并用埋藏在鼹鼠洞的炸弹炸死杰纳斯
悠闲之旅	15/ 铜	搭乘救生筏离开
街坊邻居	30/ 银	完成“来生”的所有任务故事
完美犯罪	20/ 铜	在大师难度下完成“来生”章节
社区规划师	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至维多顿小溪
社区骨干	40/ 金	维多顿小溪熟练等级到达 15 级
维护工作	20/ 铜	完成“方舟会”章节
巡回展览	15/ 铜	将佐伊困在雕像中，使用项链勒死索菲娅，并迫使“常任”安静前来
信心之跃	15/ 铜	使用观光路线
反生存主义	30/ 银	完成“方舟会”的所有任务故事
权力斗争	20/ 铜	在大师难度下完成“方舟会”章节
派对策划人	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至萨加尔岛
荣誉成员	40/ 金	萨加尔岛熟练等级到达 20 级
巅峰表现	30/ 铜	在“狙击杀手”模式下的“The Last Yardbird”中获得 1000000 以上的分数
炮灰	20/ 铜	使用大炮消灭三名主要目标
砸场	15/ 铜	破坏婚礼
孤狼	15/ 银	在单人模式下完成“The Last Yardbird”
寂静狙击	20/ 铜	以无声杀手评价完成“The Last Yardbird”
夺命双雄	10/ 铜	在多人模式下完成“The Last Yardbird”
完美主义者	40/ 金	完成“The Last Yardbird”的所有挑战

重难点成就 / 奖杯指南

粉色大军

此成就 / 奖杯要求玩家使用罗伯特 · 诺克斯实验室里的自动机器人，杀死在停车场身穿红鹤服妄图敲诈希拉 · 诺克斯的那名男子，具体流程如下：

1. 首先在任务整备时将初始服装换成红鹤服，然后在赛事入口左侧的免费照相点（招牌上写着 FREE PHOTO SHOOT）中取得红鹤的拍立得。接着前往停车场，来到任务故事“红粉佳人”里敲诈者的车子所在的位置，这里有两名安保人员，绕到保安室的铁门旁关闭墙上的保险丝，然后从背后将过来查看的一名安保人员勒晕，得到喀琅施塔得中心钥匙卡。

2. 前往敲诈者所在的地点，首先使用钥匙卡解锁停车场监控室的铁门（位于停车收费机的旁边），然后将敲诈者打晕后经由停车场的监控室一路将其拖进喀琅施塔得中心大楼，最后抵达罗伯特的实验室中。

3. 掏出手枪正面干掉实验室里的两名工作人员后，将敲诈者拖到机器人的枪口前，然后使用红鹤拍立得让机器人进行识别，就可以借助机器人之手将身穿火鹤服的敲诈者杀死了。

娃娃脸

成就 / 奖杯的实际内容是让玩家扮演一名理发师为到访的所有顾客刮胡子。只需按照任务故事“理发疑云”所提供的方法便能穿上理发师的服装开店营业。注意在刮胡子时不要杀死任何人，即便是“大漩涡”也不能杀死，否则成就 / 奖杯的解锁便会失败。接连为十几名顾客刮完胡子后便可以解锁成就 / 奖杯。



应该放在博物馆里



此成就 / 奖杯要求玩家前往一座秘密藏宝室内，取得里面存放的祭祀刀。藏宝室位于建筑工地（地图上标注为“墓地”）后方的一个山洞里，47 需要先找到一个黄金雕像才能开启藏宝室的大门。具体攻略流程如下：

1. 按照任务故事“圣地”所提供的方法取得一套萨满服装，随后来到渔村小屋左侧山坡上的第一座房屋旁，使用硬币将房主引诱到屋后将其击晕并获得房屋的钥匙。使用钥匙打开房门，在屋内即可找到一个黄金雕像。注意，这里不能使用撬锁工具来撬开房门，否则黄金雕像便会直接消失。

2. 前往建筑工地，在工地后面的篱笆墙中间找到一个被藤蔓覆盖的豁口，从此处进入丛林即可找到一个隐蔽的山洞。进入山洞后，在左侧的石壁上找到一个凹口，将黄金雕像置于其中即可打开一道石门。

3. 从石门进入藏宝室，此时会遇到一个机关，严格按照图示路线行进的话便可以顺利抵达对岸，取出在此处存放的祭祀刀便能解锁此成就 / 奖杯。

前作成就 / 奖杯指南

本作自带前作的全部关卡与成就 / 奖杯，购买了年度最佳游戏传承包的玩家可以游玩经过完全重制后的前作关卡。由于前作的成就 / 奖杯没有关于游戏难度方面的限制，因此解锁的难度并不算太高，但在没有相应指引的情况下想要达成还是需要花费一定的时间。较难的成就 / 奖杯集中在与技巧挑战有关的内容上，例如规定玩家必须使用某种武器或者其他方式来击杀目标，这些内容通常较为苛刻，甚至需要通过提升熟练等级来解锁一些关卡中不存在的武器来达到要求，建议玩家通过任务故事来充分熟悉游戏的关卡和机制，之后再专门来做这些与技巧有关的成就 / 奖杯，就比较容易找到解锁的思路。在《次世代专辑》10 中，笔者曾写过《杀手 47》的英文版攻略，由于本次《杀手 47 2》自带繁体中文，因此在攻略的最后便为大家挑选出一些较难解锁的成就 / 奖杯，配合本次的中文版来详细说明它们的解锁流程。

名称	点数 / 杯种	取得条件
训练成果	15/ 铜	完成序章的自由训练
宝地任务许可	15/ 铜	完成序章的最终测试
把握机会	15/ 铜	在最终测试中完成任意任务故事
创意杀手	15/ 铜	完成创建契约教学
不速之客	30/ 银	伪装成诺福克先生并暗杀凯尔文 · 里特
K-36D	15/ 铜	透过破坏弹跳座椅来暗杀贾斯珀 · 奈特
阻止叛变	15/ 铜	透过安排来让 KGB 上校击杀贾斯珀 · 奈特
无声杀手	30/ 银	在未被发现下完成最终测试，仅击杀贾斯珀 · 奈特并确保无人发现他的躯体
击败警卫	10/ 铜	特意让警卫找到遭遇遗弃的武器并将其放入箱子中
变色龙	10/ 铜	在最终测试中改变你的伪装
训练进阶	30/ 银	完成 ICA 设施的 5 级晋级契约

名称	点数 / 杯种	取得条件
契约杀手	10/ 铜	完成 10 个契约
一流高手	15/ 铜	创下一个契约的最高分
全新档案	15/ 铜	完成一个特色契约
嘘	15/ 铜	击晕任何人
必先利其器	30/ 银	以弹药、意外和爆炸暗杀目标
无影杀手	15/ 铜	在不被发现下暗杀目标
挺身而出	15/ 铜	完成“搅局者”章节
搅局者	10/ 铜	透过灯光设备意外暗杀维克托 · 诺维科夫
会见列柏	10/ 铜	伪装成托拜亚斯 · 列柏
无数搅局方式	15/ 银	完成所有“搅局者”任务故事
巴黎晋级	10/ 铜	完成巴黎的 5 级晋级契约
万全准备	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至巴黎

名称	点数 / 杯种	取得条件
光之城	20/ 金	巴黎熟练等级到达 20 级
剑下亡魂	15/ 铜	完成“明日世界”章节
罗马大学三重奏	10/ 铜	在治疗期间消灭西尔维奥，用大炮击落他的飞机并射穿望远镜干掉他
严禁欢乐	10/ 铜	唤醒海怪
不在手册中	15/ 银	完成所有“明日世界”任务故事
罗马大学晋级	10/ 铜	完成罗马大学的 5 级晋级契约
预先计划	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至罗马大学
阿玛菲明珠	20/ 金	罗马大学熟练等级到达 20 级
大而不倒	15/ 铜	完成“镀金牢笼”章节
.50 个人接触	10/ 铜	伪装成囚犯暗杀扎伊丹、在史川伯格按摩时暗杀他，和使用 APC 炮塔把他们一并消灭
不幸的财富	10/ 铜	展现你的慷慨
旅游胜地	15/ 银	完成所有“镀金牢笼”任务故事
马拉喀什晋级	10/ 铜	完成马拉喀什的 5 级晋级契约
谨慎计划	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至马拉喀什
远古马拉喀什	20/ 金	马拉喀什熟练等级到达 20 级
完美主义者	20/ 银	在“圣像”或“沙上之屋”完成只穿西装与无声杀手挑战
电影之夜	10/ 铜	完成“圣象”章节
炫彩夺目	10/ 铜	使用怪兽牙齿、烟火爆炸与火焰暗杀博斯科
游历摄影棚	10/ 铜	完成所有“圣像”任务故事
摩洛哥之夜	10/ 铜	完成“沙上之屋”章节
一系列不幸的事件	10/ 铜	使用水晶球消灭门多拉、把孔电死、并利用烟斗毒杀两人
黄金机会	10/ 铜	完成所有“杀上之屋”任务故事

名称	点数 / 杯种	取得条件
太好了	10/ 铜	完成“土石流”章节
重要一票	10/ 铜	透过穿刺、笔和烟火爆炸来消灭艾比亚迪
完成	10/ 铜	完成所有“土石流”任务故事
发光发热	15/ 铜	完成“俱乐部 27”章节
开启音乐	10/ 铜	透过摔落意外一并消灭摩根与克洛斯，用椰子砸头一并消灭两人
大象从不忘记	10/ 铜	盗猎象牙
访客演出	15/ 银	完成所有“俱乐部 27”任务故事
曼谷晋级	10/ 铜	完成曼谷的 5 级晋级契约
寻找人才	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至曼谷
曼谷一夜	20/ 金	曼谷熟练等级到达 20 级
游击战	15/ 铜	完成“自由战士”章节
乱七八糟	10/ 铜	撞死罗斯与帕尔瓦蒂、让伯格炸死自己并淹死格拉夫斯
准备好	10/ 铜	在舞会狂欢
傲人成就	15/ 银	完成所有“自由战士”任务故事
科罗拉多晋级	10/ 铜	完成科罗拉多的 5 级晋级契约
合作行动	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至科罗拉多
任务完成	20/ 金	科罗拉多熟练等级到达 20 级
漫长等待	15/ 铜	完成“内脏逆转”章节
新旧大师	10/ 铜	给山崎有河豚毒的寿司并以机械手臂消灭索德斯
断气	10/ 铜	没想到会在这里见面
老师	15/ 银	完成所有“内脏逆转”任务故事
北海道晋级	10/ 铜	完成北海道的 5 级晋级契约
有备而来	10/ 铜	选择开场地点并使用组织道具提取点来将道具私运至北海道
莎哟娜啦	20/ 金	北海道熟练等级到达 20 级

重难点成就 / 奖杯指南

罗马大学三重奏

这是一个要求比较复杂的成就 / 奖杯，要完成解锁的话需要用到狙击枪，而关卡本身是不存在这种武器的，所以玩家必须要进入在线模式，然后用偷运的方式来获得狙击枪。

成就 / 奖杯要求的条件是分别用三种方式杀死西尔维奥，其中第一种是最简单的，按照任务故事“宣泄”的步骤取得治疗师的伪装，然后进入西尔维奥的宅邸为其进行单独治疗即可趁机将他杀死。

第二种需要通过任务故事“赦免”来获得进入生化实验室的门卡和科学家的衣服，然后按照提示从码头进入实验室，来到顶部放着毁灭病毒的笔记本建筑后方，这里会有一条水管可以让玩家爬到上层。勒晕这里落单的警卫并换上他的衣服，用箱子藏好昏迷的警卫，然后朝地图北方看，会发现一条分岔路，记住左边的那条道路，那里会有一条向下的楼梯，可以让玩家绕回到放有毁灭病毒笔记本的房屋后方；而右边的通道会把玩家带到一个有两条分岔路的平台；直走的路最终会把玩家带到一个秘密的实验室入口，而左边的路则是通往有着小型天文台的房屋，走左边的路，刷卡出门，走上一楼并往左看，就会发现墙上有一个火警开关，记住这个开关，然后前往二楼，并通过空中走廊来到三楼，拿走西尔维奥的成长纪录片，并且拿到楼下房间中的投影仪中播放，这样当西尔维奥进入这个房间时，就会朝纪录片走过去，这时候其中一个保镖的位置正好处于盲点，玩家此时可以立即进入房间，勒晕他并将其藏在门旁的箱子里，之后等西尔维奥遣散另一个保镖时跟上去，在他看不到的地方把保镖勒晕并也藏进箱子，确保西尔维奥处于孤家寡人的状态。

这时可以取出消音手枪，对着西尔维奥的脚开一枪，注意一定要是脚，打头他就被秒了。趁着他中枪倒地，玩家可以走出房门，立刻按下火警开关。一旦按响开关，就需要立刻重新往下跑回实验室，回到之前勒晕警卫的地方，藏在箱子里，要是一切顺利，西尔维奥会在没有任何保镖看护的情况下跑到这个位置，然后在他没有察觉的情况下对他的脚再来一枪，惊慌失措的西尔维奥就会乘坐飞机逃跑，而飞机就在笔记本建筑的右前方，此时画面上也会出现目标逃跑的提示。

前往飞机附近，会看到一条沿着海岸往外延伸的石道，从这条路走，最终会来到大宅旁的老碉堡，沿着斜坡走上石堡，打开一扇铁门后来到上层，寻找一门朝向远方岛上灯塔的大炮，在附近的木桶上找到火药和炮弹，通过炮口都装进去，然后在炮尾等待，逃跑计时的倒数大概还剩 10 秒的时候，西尔维奥的飞机也会经过大炮的轰击范围，立刻发射，就可以用大炮击毁飞机，达成成就 / 奖杯的其中一个条件。

第三种比较讲究玩家对于场景的熟悉程度。建议玩家选择 ICA 安全屋作为偷运地点，然后出生地也选为安全屋。之后玩家先不需要拿走狙击枪，而是根据任务故事“阴魂不散”的指示混入大宅，在厨房偷走厨房帮工衣服，与此同时拿走附近电视下方桌子上的公寓钥匙。接着混到有天文台的房屋二楼通往三楼的楼梯处，但是不需要上楼，而是在楼梯附近找到一个控制屏幕调查，这个装置会让天文台上的望远镜进入观测状态。之后玩家需要原路返回，来到安全屋处。

回到安全屋后，拿出狙击枪并收起，47 会便把狙击枪背起来，在这种状态下在街道上移动会引起大量 NPC 的警戒，所以建议再次从安全屋的厕所来到屋顶，此时往右看，发现可以从屋顶跳落到隔壁建筑当中，从建筑的门进去，会发现是一个洗手间，再通过一扇门会进入一家公寓房，这时候往右看，会发现一套保镖的服装，换上之后，玩家背着大威力武器行走就显得不那么显眼了。

换上衣服后，沿着户外的走廊往前走，很快就会看到一道通向楼下的楼梯，走下去进入另一间屋子，直走到房间的卧室并往右看，会看到一扇门，用公寓钥匙打开后会发现是楼梯间，沿着一直走到底，打开门，对面就是教堂，而玩家的目的地是教堂顶的塔楼。建议向着教堂旁有两艘小艇放在地面上的平台走，在这里玩家会看到一道往下走的楼梯，紧贴着教堂侧面，走到尽头后爬上边沿，并从右边爬到教堂的侧面，往左走几步就会看到教堂的后门，从这里进入教堂，并沿着中央的楼梯一路狂奔而上，很快就可以来到塔楼顶。拿出狙击枪，朝着大宅方向已经打开的望远镜瞄准，就会看到望远镜当中露出了西尔维奥正在观察的眼睛，直接对着望远镜狙击，就会触发特殊的击杀镜头，远远地爆掉西尔维奥的头，达成最后一个条件。



严禁欢乐

装备上狙击枪，然后直接潜入到大宅当中，因为背着狙击枪很容易会被NPC警戒，建议是玩家选用ICA安全屋作为偷运地点和出生地，拿上狙击枪，立刻从洗手间来到屋顶，走到围墙边后不要从缺口翻过去，而是看向缺口右边，会发现屋旁会有一道边沿可以让47走上去，最终通过一面打开的窗户进入到一个无人的仓库里。这个仓库就在厨房后方，打开门后往右走，躲开主厨和帮厨的视线从厨房西南方打开的窗户翻出去，然后立刻右转并狂奔到对面房子洗手间打开的窗户里翻进去，当然途中记得观察有没有保镖在附近巡逻。进入屋子里后，来到二楼，从楼梯口右边的门来到户外，沿着水管爬到屋顶，然后看向左边，沿着另外一条水管爬到主宅的顶部，往前走一段路右边就会出现一扇通往阁楼的门。

在这里会有两个正在研究保险箱的保镖，玩家既可以等他们离开，也可以近距离从背后用消音手枪把他们都爆头，但记得动作要快，不要让他们当中任何一个人发出警报。之后请往保险箱正对的方向看，在阁楼的尽头会有一个圆形的窗户，往窗外看，会看到一艘帆船，在上面有四个铃铛，只能在用狙击枪瞄准的情况下看到，分别对应不同的音色。玩家需要按照从低到高的顺序来射击它们，以解开成就，顺序是左边桅杆中央的铃——船头的铃——右边桅杆顶部的铃——船舱顶部最右方的铃，完成后即可唤醒海怪克拉肯，此时从水下会伸出几条触须，把小船直接毁灭掉。



.50个人接触

要求玩家用三种方式杀死目标，其实都是包含在任务故事当中，第一个是在伪装成囚犯的情况下杀死将军，对应任务故事“仇恨”，另一个是在按摩的时候杀死银行家，对应任务故事“点石成金”，而用APC炮台轰杀两个目标在任务故事中没有写明，但其实对应的是“狡兔三窟”，当玩家通过隧道前去触发火警铃引出银行家时，隧道中央区域，靠近那个玩平板的士兵面朝方向的左方桌子上有一份炮台发射码，玩家需要启动中央区域的发电机，引开那位士兵，并立刻前去阅读发射码，等带着银行家回到学校并且看到他和将军在学校操场上碰面时，就可以前去APC的操纵台处（有一条线从炮台上连过去），启动炮台，一并轰杀两个目标。

不幸的财富

在关卡的默认起始地点，走出47所在的商店后，往右走，很快就会在人潮外找到一个坐在墙角的乞丐，对其面前的盘子丢5个硬币就可以解开成就/奖杯。玩家一开始会有3个硬币，在鞋店的柜台上有5个硬币可以拿，如果觉得麻烦，可以去地图左上角，在进入海报工人所在的那条小巷前有一个售货机，旁边的地方就放着两个硬币。最后提醒一下，硬币不需要最后停在乞丐盘里，只要投掷硬币的最初落点是盘子即可，每次成功投币乞丐都会说出台词，投够5次后他还会主动离开，表示成就/奖杯已经解锁。

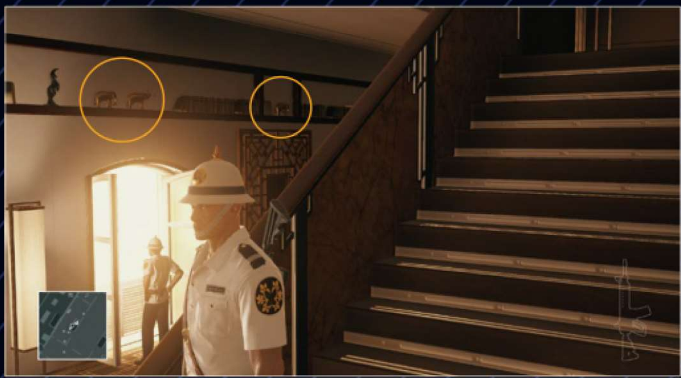


大象从不忘记

在B号大楼顶层的皇后级豪华套房（就是任务故事“老板招待”中玩家带肯·摩根去检查的那一间）里藏了18只黄金大象，玩家需要将他们一一找出来，然后用枪械射碎，最后走到码头区域时，就会听到一声大象的悲鸣。18个大象位置如下：



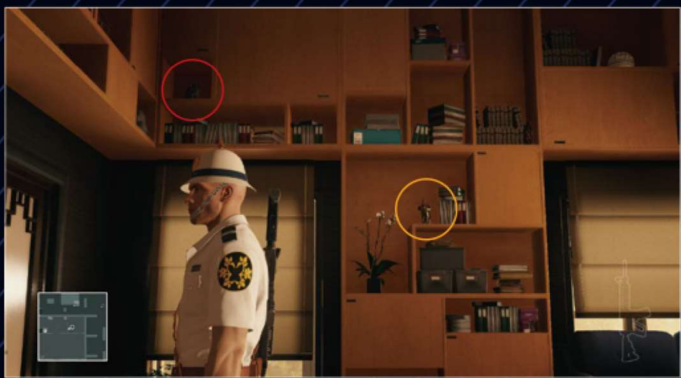
▲书柜上有3只，进入房间后来到大厅，然后走到左边的楼梯处，走上楼梯后回头看向后方的书柜就能看到。



▲屋顶内沿上的3只，解决书柜的大象后往右后方转身就能看到。



▲另一个书柜上有2只，就在楼梯后方正对着的书柜上。





▲书房里有 2 只，从书柜左方的门入内，面对书桌正面，左方的柜子上有 1 只，后方的柜子上有 1 只。（有其他大象雕像，但不是金色的）



▲厕所旁书柜上有 1 只，从另一扇门离开书房后，向右前方的楼梯下方走，走到后回头看向厕所方向的书柜就可以找到。



▲钢琴旁内屋檐上有 1 只，搞定书柜的大象后往右看，看到钢琴后抬起视角往稍微左一点看。



▲楼梯正对的书柜上有 3 只，走到楼梯正面，往上走一小段然后回头，身后的书柜上，其中 1 只在最左上角，要仔细看才不会漏。

▶顶层豪华套房的书柜里有 3 只，走上楼梯后，进入右边第一扇门，经过一个小花园后来到豪华套房的内部，这时候看向左前方会看到一个书柜，大象就在上面，这就是最后三只大象。

PS：建议玩家换上警卫的衣服再去皇后级豪华套房，一来入内不会被拦住，而来用枪不会被怀疑，只要在产生枪声时尽量保持潜行并且动作够快，就不会被其他警卫逮住。如果看到屏幕上提示有人听到枪声，就立刻收枪走开，等嫌疑消失后再掏枪继续射。



开启音乐

做完任务故事“人形机器”可以搞定乔丹 · 克洛斯，在任务故事“老板招待”中如果玩家没有“热情”地邀请肯 · 摩根用脑袋感受马桶的清洁状况，就可以继续跟着他，等他走到阳台后将他推下楼即可。

用椰子杀人比较麻烦，先说肯 · 摩根，玩家需要换上服务员服装，在除虫车旁拿到一份老鼠药。拿到药后，前往一楼左下角的餐厅，在厨房前会有一列食物上桌，在摩根快要进入餐厅时，在右边第二碟食物里下老鼠药，然后就可以走回大堂，向右边看，会发现一颗椰树上有一大串椰子。别待在这里，向着 B 号楼的入口走一段路，会发现一个被椰树包围的休息区，走到最里面，蹲下拿出消音手枪瞄准刚才那串树上的椰子，然后用杀手本能观察，摩根会来到树下呕吐，射击椰子然后立刻收起手枪，就可以看到摩根被椰子砸死。而砸死乔丹 · 克洛斯相对简单一些，与任务故事“除虫专家”的步骤基本一致，只是最后用杀虫药昏迷了全部人之后，需要把克洛斯拉到椰子下方，然后射击椰子让其被砸死。建议是等他走向休息的座位时下毒，他需要经过一颗长满椰子的树，如果位置恰当，玩家甚至都不需要搬动他，直接开枪就可以让他被椰子砸死。



乱七八糟

其实只要做完任务故事就可以完成此成就 / 奖杯了。具体的任务故事为“前锋”“舌头打结”和“试演”。其中在做“前锋”时，一定要在罗斯走到附近时才触发与帕尔瓦蒂的对话，这样罗斯就会过来旁观训练，此时使用冲撞器就可以一口气撞死两人；在做“舌头打结”时，进入白色小木屋后，先在屋内找到一把扳手，然后拧开旁边的煤气罐，接下来按照正常机会流程走就可以了。伯格在发现审讯人员死后会回到充满煤气的小木屋继续做实验，这时就会自己炸死自己；在做“试演“时，格拉夫斯会走到沼泽附近，这时即可抓住机会把格拉夫斯推入沼泽。

断气

这是一个官方彩蛋。首先要拿到医生服装，具体拿法详见任务故事“机器之灵”，换装后上到二楼，然后往左走到尽头进入自己的办公室，在办公室的桌上拿到一张开门用的磁卡。接着下到 B1 楼，穿过停尸间，来到心脏存储室旁边使用磁卡打开冰柜，即可见到老朋友。



《战地 5》延期后在多人对战部分可以看到大刀阔斧的改革，游戏构建了有趣的架构，这也为日后网络对战部分的更新打下了坚实的基础。不过或许是因为聚焦于这个部分，本作的单人战役在正式推出时依旧没有完成。在截稿前《战地 5》的战争故事第四部分还没有更新，因此本攻略不包含“猛虎末路”部分的故事。

文 沐枫　美编 Juxi

BATTLEFIELD V™

操作详解

战地 5		EA	
Battlefield V		主视角射击	中文版
2018 年 11 月 20 日	本地 1 人，在线 2 ~ 64 人	无对应周边	
售价为 429 港币			

PS4 / XOne

游戏版本：1.02　　通关时间：10 小时

人物操作

PS4	XOne	说明
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	调整视角
△	Y	切换武器 / 变更开火模式（按住）
□	X	互动 / 进入或离开载具（按住）/ 装填弹药
×	A	切换载具座位 / 跳跃 / 开启降落伞
○	B	蹲下 / 侧滑（轻按）/ 卧倒（按住）
L1	LB	投掷手榴弹
R1	RB	危险标记 / 快速讯息（按住）/ 小队队长无线电（按住）
L1+R1	LB+RB	队长支援指令
L2	LT	瞄准 / 缩放
R2	RT	开火
L3	LS	冲刺 / 稳定瞄准镜
R3	RS	近战 / 刺刀冲锋
方向键↑	方向键↑	使用绷带 / 投掷诱饵（战役）
方向键←	方向键←	切换配备一
方向键→	方向键→	切换配备二
方向键↓	方向键↓	切换工具箱
触控板	VIEW	地图
START	MENU	暂停

装甲单位操作

PS4	XOne	说明
□	X	进入或离开载具（按住）/ 装填弹药
×	A	切换载具座位
L1	LB	载具修复（按住）
R3	RS	第一人称视角 / 第三人称视角

车辆操作

PS4	XOne	说明
L2	LT	刹车 / 倒车（按住）
R2	RT	加速

飞机操作

PS4	XOne	说明
左摇杆（左 / 右）	左摇杆（左 / 右）	左右偏幅摆动
左摇杆（上 / 下）	左摇杆（上 / 下）	加速 / 减速
右摇杆（左 / 右）	右摇杆（左 / 右）	左右翻滚
右摇杆（上 / 下）	右摇杆（上 / 下）	上下俯仰

※本攻略操作以PS4版为准。

©2018 Electronic Arts Inc.

多人模式详解

相较之一般的射击游戏，由于战场较大、规则较为复杂，初入《战地》游戏时总会有一种“我在哪、我在干嘛、我被谁打死了”的疑问，故此最开始的本部分是《战地 5》的一个入门指南，在此能够了解战地多人模式的基本规则。

模式说明

●征服：征服模式最大支持 64 人，初始阶段双方会分配到相同的兵力值，玩家要在限定时间内争夺地图内的据点，当一方兵力值耗尽时还有剩余兵力的一方获胜，当时间耗尽时兵力值多的一方获胜。

●团队生死战：团队生死战最大支持 32 人，初始阶段双方会分配到相同的兵力值，两军在限定时间内在一张没有据点的小地图内进行对决，当一方兵力值耗尽时还有剩余兵力的一方获胜，当时间耗尽时兵力值多的一方获胜。

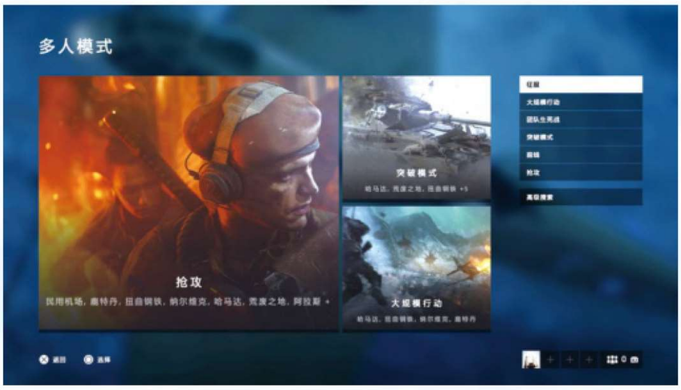
●突破：突破模式类似过去的行动模式，最大支持 64 人，两军会分为攻方与守方，攻方有大本营无据点，守方有大本营有据点。攻方要在限定时间与兵力有限的前提下攻陷区域内的所有据点，这样战线就会被推至下一个区域，而守方在无限兵力的前提下守住据点阻止攻方推进。当攻方将最后区域全部据点攻陷时守方失败，当守方坚守住哪怕最后一个据点或坚持到时间结束时攻方失败。

●前线：前线模式最大支持 32 人，双方将在中间区域抢夺据点，抢夺失败的一方将被迫将防线后撤，若优势方在时限内没能继续攻下劣势方的据点，则双方争夺的区域倒回到上一个，据点也将重置。若优势方一直夺下劣势方的据点，则劣势方被迫回撤到大本营前的电报机处，若优势方能够携带炸弹炸毁电报机则优势方获胜，若在时限内没能炸毁电报机则双方争夺的区域倒回到上一个，据点也将重置。

●抢攻：可以理解为小型的征服模式，规则相同，人数缩减到 32 人，没有载具参与。

●空降：大规模行动中包含的一种模式，最大支持 64 人，分为进攻方与防守方，进攻方没有据点与大本营，需要乘坐运输机空降到地图上，并在限定时间内携带炸药炸毁防守方的全部大炮。而防守方在地面重生守卫大炮，阻止大炮被爆破。当地图上的全部大炮被爆破时攻方获胜，限制时间内进攻方未能爆破全部大炮时防守方获胜。

●大规模行动：大规模行动模式最大支持 64 人，通常由游戏内的三天组成，这三天对应不同的模式，第一天为空降模式、第二天为突破模式、第三天为前线或征服模式，当进攻方获胜时会获得兵力值加成、延续游戏时间等奖励，当防守方获胜时进攻方无奖励。当第三天结束时，三天战役中获胜多的一方会获得胜利。若在三天的战斗中达成平局时，游戏就会进入特殊的第四天，并开启“最后一战”模式，“最后一战”模式内双方均无法复活，战斗区域将逐渐收缩，玩家需要将另一方完全歼灭才能最终胜利，输方前三天的努力都会付之东流。



重生系统

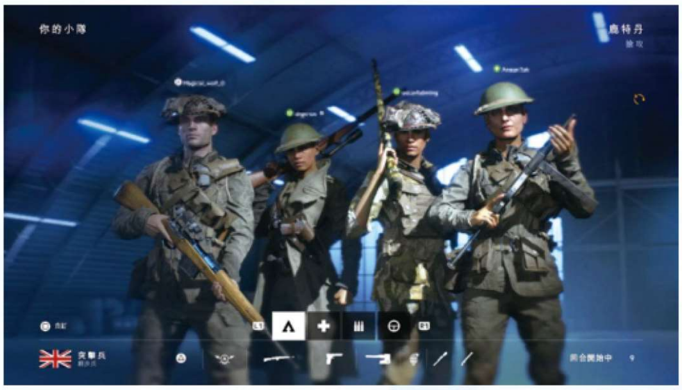
●什么是重生系统：根据不同的模式，在游戏中玩家可以通过大本营、据点、队友身边、重生信标旁、载具上、运输机上等多种方式重生。重生是玩家加入战场的方式，重生地点决定了玩家在战场上的所在地，当队友在玩家身边重生时玩家可以获得分数奖励。重生的位置好可以摸到敌人后背，在他们毫无察觉时将其一网打尽。重生的不好可能会直接撞在敌人的枪口下，一枪未发就一命呜呼。

●在哪重生比较好：重生的铁则就是在“安全的地点重生”，在不安全的地方重生只不过是给敌人送人头，在安全的地方重生后才是真正的加入了游戏。一般来说在据点或者大本营重生时，系统会把玩家安排在没有敌人的地方，这种重生方式是比较安全的，不过由于这些地方都远离核心战场，从时间成本上不太合算。而在队友身边重生或者在载具上重生是最快的选择，如果发现队友到达了一些敌人防守薄弱的据点，不要犹豫赶快去帮他吧。但如果是交火激烈的据点，最好观察据点上显示出的敌我力量均衡，如果敌人占比压倒性的高并在飞速占点，还是尽量放弃在这里重生。另外载具是移动的重生点，玩家可以出生在位置较安全的坦克里，观察没有敌人后再下车加入战斗。



小队系统

●什么是小队系统：战地中小队成员会以绿色图标标识出来，小队成员有着比普通队友更紧密的关系，在本作中不仅仅是医疗兵能够救治濒死的伤员，小队成员也能够把濒死的同伴满血拉起。在小队中，互相进行补给救治可以获得额外的奖励分数，重生时更可以在队友身边重生，大大缩减了到达战场的时间成本。而小队获得的分数还会在小队队长处积累，之后队长可以用这些分数换取弹药、装甲单位甚至超大威力的对地打击支



TIPS 本作的“练习靶场”也需要等到 12 月 4 日才能上线。

援，为整个小队打开局面。

●**怎样利用好小队系统：**首先小队队长指令要求进攻的据点会用特殊的绿色框标志出来，在战场上要尽量听从小队队长的指令与小队成员一同进退，这比单打独斗要好得多，无论是被击倒还是资源匮乏都比较容易有照应。另外越是和队友团结协助，小队队长就越是能够获得征用点数，分数到达 4 万以上就能够呼叫毁灭整个据点的 V-1 飞弹，这能够瞬间打开僵持不下的局势。不过现在由于小队成员可以互相救治，一些玩家比较好心，见到队友倒地就去救，结果也被伏击的敌人击倒，我方瞬间就损失了两个兵力值。在游戏中但凡队友被击倒的地方几乎可以肯定是有敌人的，救人前需要把周围探索清除，在交火密集区有时不救虽然显得冷血，但死亡的队友很快就可以在玩家身边出生，如果所有队员都在这里牺牲就无法在该地重生了。另外在冲进疑似有敌人的房间、废墟、复杂地形时，有时可以让队友先探路，如果受到攻击就需谨慎，如果队友被击倒敌人也可能已经残血，这时我们再冲进去把敌人解决并把队友拉起，这种情况下毫无损失，比起两个人冲进屋同时被击倒来得强得多。



据点系统

●**什么是据点系统：**据点以英文字母的方式标在地图上，许多模式的胜负都和据点落得谁手有关，是游戏的核心系统之一。默认状态下蓝色据点是我方据点，红色据点是敌方据点，进入据点旁的透明的占领区域时玩家开始“占点”，据点上蓝色所占的比率开始上升，占点人数越多占点越快，当据点标志上蓝色所占比例达到 100% 时，据点会归于我方，在一些模式中获得据点后我方士兵都可以在该据点重生。当敌方出现在该据点时，据点标志下的小条会用红色和蓝色显示据点内敌人与我方的力量均衡，当敌方在据点上的军力压过我方时，据点标志上的红色比例会开始攀升，在此过程中我方军队还可以在这个据点出生，但一旦蓝色完全消失时我方便不能在该据点重生。

●**怎样占领据点：**占点时一般遵循“避其锋芒，攻其要害”的原则，除了敌我兵力、实力相差悬殊的特殊情况，在激烈交火地区双方进行激烈的攻防时一般都是毫无结果，避开敌人的主力去进攻敌人的薄弱地区才是最好的方法。以鹿特丹为例，中央大桥是兵家必争之地，两岸的房屋中早就埋伏好了不少侦察兵与支援兵，向前冲锋损失巨大。在 B 点前交火激烈时，A 点的防守往往薄弱，对于德军方来说，可以从港口边最北边边缘地区的小路来到 A 点侧面占点，当然作为英军方有经验的士兵也可以早早就埋伏在这里，将来偷点的敌人消灭在外围。而占点另一点小技巧就是“人多力量大”，例如在 A 点侧面小道的安全处，可以先行观察，等待队友在身边重生，人多时占点速度比单人快很多，且可以眼观六路防止角落的敌人暗算，即使被击倒也能被拉起，不会浪费兵力值。



单位分析

在游戏中选择哪个兵种或载具基本决定了玩家在游戏中擅长的攻击范围、善于解决的对象以及在一些特殊环境下能够达成的成果，接下来将详细分析每个兵种与对应枪械、配备，并提供一些初期的实用小技巧。

突击兵

武器

半自动步枪、突击步枪

配备

反坦克火箭筒、PIAT 榴弹发射器、黏性炸药、破片榴弹步枪、反坦克地雷



兵种定位

突击兵是一种依靠手中强大的武器与爆炸物正面与敌人交锋、撕开敌人掩体、爆破敌人的装甲载具、打破僵局的兵种。由于其本身冲锋陷阵的性质，该兵种往往伤亡率很高，但突击兵是队伍的灵魂，只有突击兵将战线推进，战斗才有获胜的希望。在推进过程中到达一些敌人较少的战略要地，不要着急跳出来和敌人拼抢送掉，尽量在一些建筑的房间内躲避，敌明我暗，即使敌人来搜索，我方也有优势。之后等待队友在自己身边重生，共同占领据点。

枪械分析

●**半自动步枪：**突击兵的两种武器类型让突击兵在任何类型的交火距离都不会趋于下风。半自动步枪赋予了突击兵中距离作战能力，例如在哈马达这张地图，敌人一般距离较远，趴下才能精准的机枪承担着被爆头的风险，开火间隔很大的单动式步枪一枪未中敌人很可能就逃跑了，这时半自动步枪就显示出它的灵活性。玩家可以快速探出掩体进行连续射击，而又没有其他中距离武器的局限性，一来可以压制喜欢固定不动的敌人。二来较大的弹容量也可以连续对跑动的敌人射击，一旦受伤就立刻缩回掩体，换个地方继续干扰。

●**突击步枪：**突击步枪填补了突击兵中距离到近距离这片空白，600 发 / 分种以上的射速让该类步枪在近距离交火中不会吃亏，优于高射速冲锋枪的精准度也能使玩家攻击到不太远的敌人，不过突击步枪的攻击距离终归是有限的，面对中远距离的敌人还是老老实实躲避吧。

配备分析

●**反坦克发射器：**反坦克火箭筒、PIAT 榴弹发射器是两种远程反坦克发射器，它们可以重创敌人装甲载具，也可用来摧毁敌军防御工事及可破坏建筑。在战场上它们也有其它的妙用，例如怀疑敌军藏在房子里，可以用这两种装备向房顶或窗口发射，其破碎的弹片与下落的瓦砾击中敌人，玩家都会得到分数奖励，这样就可以探知屋内有没有人，如果发射角度好甚至能直接击杀敌人。而在本职工作上，这些发射器虽然强力，但仍不能一次消灭敌军坦克，鲁莽挑战只能徒增对方的击杀数，建议先行标记坦克，待大部队到达再合力摧毁。

●**黏性炸药：**黏性炸药可以按 L2 抛出，炸药会吸附在建筑墙壁上或装甲单位表面，之后可以通过按 R2 引爆。在战场上，黏性炸药用得好可以成为神兵利器，例如炸药可以摆在敌人常常经过的小巷，躲在暗处等敌人经过时引爆甚至可以一次消灭整个小队。而面对一些躲在房间内的敌人，可以把炸药丢进屋内，并完成清理。面对坦克，玩家可以悄悄摸到坦克后面，将大量黏性炸药贴在车后，之后躲在安全处用反坦克发射器轰击引炸药引发大爆炸，随后再补一颗反坦克手榴弹保证一次击杀。不过由于黏性炸药和其他爆炸物一样，在爆炸

范围内是会伤及自身的，建议看好炸药丢出的位置，一不小心黏在自己旁边的墙上并引爆就十分尴尬了。

●破片榴弹步枪：通过步枪远程发射，接触到敌人就会发生爆炸。在敌人扎堆、防守严密的地方，站在前面使用枪械射击无异于自杀，但稍微探出身射出榴弹就跑却十分有效，有时甚至能获得大量击杀。而在遭遇敌人，对方受伤后躲起来时，该武器较远的射程也能发挥作用，即使不能炸死敌人，也将敌人从掩体里逼出来。

●反坦克地雷：该武器只能被动等待敌人装甲单位压过去并引发爆炸，在鹿特丹这种黑暗狭窄的小巷子中有时能发挥奇效，不过大部分时候派不上用场，建议根据场景调整。



医疗兵

武器

冲锋枪

配备

医疗针筒、绷带、医疗箱、烟雾弹步枪、穿甲地雷



兵种定位

医疗兵是一种出现在交火激烈地区利用冲锋枪消灭近距离威胁、救治倒地濒死士兵、救治伤员的兵种。虽然医疗兵手里的冲锋枪强大，但也不要忘记医疗兵的本职工作，多消灭几个敌人是个人的胜利，但多救几个人则是整体的胜利。在抢点时救起一个队友就有更多与其同队的士兵会以其为重生点复活，这无论是对我方的防守还是进攻都是非常有利的。

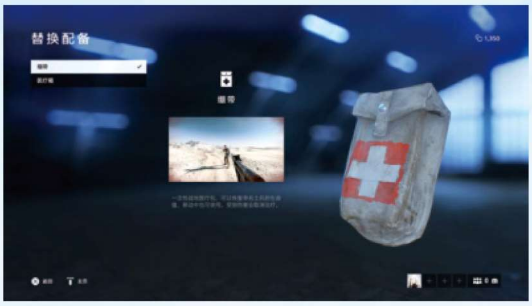
枪械分析

●冲锋枪：虽然统称为冲锋枪，但实际从作战距离上可以分为两种，一种是以索米为代表的高射速冲锋枪，在抢攻模式这样频繁近距离交火的模式优势非常明显，由于优秀的腰射与射速使这类枪无须开镜，面对面拼枪往往能够获胜。不过其较大的垂直后座与左右后坐力使得这类枪面对中距离的敌人力不从心，在装备这类枪时要谨记自身合适的作战距离，要么利用掩体靠近敌人后再开火，要么干脆躲避到视觉死角等待敌人近身后再攻击。

另一种是以斯登为代表的低射速冲锋枪，这类冲锋枪削弱了近距离作战能力，相应的作战距离有所提升，虽然依旧不能攻击很远的敌人，但比高射速冲锋枪好多了。在使用这类冲锋枪时，医疗兵类似于辅助角色，尽量跟在队友后面救死扶伤，顺便利用该类枪进行火力支援。当遇到近身战斗时，可以将该类枪准星上抬，腰射也能爆头。



配备分析



●医疗针筒：目前的游戏中医疗针筒不是一种可选配备，而是默认配备，在医疗兵治疗濒死士兵时自动使用，这使得医疗兵能比普通队友更快地治疗濒死士兵，被救起的士兵不损失兵力值，当救人多了我方兵力值就有明显优势。尤其是大战役第四天，队友被彻底击杀便永远不能复活，多救一个濒死的伤兵就比对方多出很大的优势。不过由于无论什么职业，治疗都要强制播一段动画，读条时在敌人看来医疗兵就是一个静止不动的靶子，尽量先丢出烟雾弹再救人可以保证安全。面对激烈交火区的小队成员甚至可以不救，因为只要小队里还有一个幸存者就可以在医疗兵身边出生，但如果最后一个成员都牺牲了就再也无法在此处增兵了。

●绷带：绷带的优势在于能快捷地恢复生命值，由于士兵大多时候已经不能自主恢复满生命值，平时士兵身上能够携带的一个绷带就显得非常重要，医疗兵不要吝惜自己的绷带，看到队友头上有医疗记号就赶快丢给他，如此一来我方士兵的持续作战能力就能够得到提升。在单人突击时，比起医疗箱也更推荐绷带，因为它的使用非常灵活，受伤后无须进行放在地上再拾取的动作，按方向键上直接进入恢复。例如医疗兵残血逃到建筑物中，因为进门时已经使用了医疗包开始恢复生命值，等到敌人来抓时两者的生命值已经相差无几，生还的几率大大提高。

●医疗箱：医疗箱的好处是可以连续使用，只要一个医疗箱摆在战线后方，从中拾取绷带的士兵都可以享受它的好处，医疗箱摆得好可以大大提高我军的持续作战能力，而摆放医疗箱的人也可以获得分数奖励。在最初不知道怎样为团队做贡献的时候，医疗箱是一个提高自己分数的好选择，但在更加熟悉游戏后，还是建议僵持不下时装备医疗箱、快速推进时装备绷带，根据实际情况做出配置。

●烟雾弹步枪：比起普通的烟雾手榴弹，烟雾弹步枪能够射出更远的距离，作为一种非致命武器，其战略意义有时候比子弹与爆炸物意义更大。在敌方准备好铜墙铁壁式的防御工事时，冲锋会变得非常困难，烟雾弹就封住了敌军狙击手和机枪手的视野，就能够给我方创造冲锋的有利机会，有时甚至因为这几颗烟雾弹就打开了整个局面。

●穿甲地雷：单个穿甲地雷不能消灭敌人，要两个一起放才能击杀敌人。由于可以被敌人击毁，建议将它放在补给点、黑暗的走廊、阴暗的小巷、门后的不起眼处，当敌人没有观察到它并触发时就可以获得击杀。有时这种地雷也可以当作一种侦察手段，将其放在路上，无论敌人将其击毁还是踩到都可以探知到敌人到达了某一位置，这样玩家也可以做好对应战准备而不至于被偷袭。

支援兵

武器

固定式机枪、轻机枪、霰弹枪

配备

弹药包、弹药箱、反坦克地雷、反坦克榴弹手枪、穿甲地雷



兵种定位

支援兵是队伍里的多面手，他们既能利用机枪射出密集的火线以此防守据点，也能为队友补充弹药，还能快速修建掩体修复车辆，是坚守与布置火力点的中坚力量。在防守类战役或环境中支援兵的作用颇为鲜明，机枪的持续作战能力能够阻隔敌人整个小队的推进，不过在进攻类战役中机枪的作用就不是那么大了。

枪械分析

●固定式机枪： 在《战地5》中是一个非常有趣的武器类型，其优缺点都同样明显，目前版本的固定式机枪弹容量较大、射速处于顶尖水平就连射击距离都非常远。不过其稳定射击建立在掩体或趴在地面配合脚架的前提下，且长时间射击固定式机枪会进入过热状态射速会大幅下降，在近距离固定式机枪也不能精确瞄准只能进散射严重的腰射，因此在战斗中需要牢牢记住自己的优劣势情景。在防守类战斗中固定式机枪效果出众，建议搭建好掩体，将固定式机枪架在道口、巷子、小峡谷这些狭窄却又是敌人的必经之路上，零星的敌人冲过来绝无可能与机枪对抗。但在使用中由于是较为静态的状态，因此尤为惧怕侦察兵的单动式步枪，常常打得正欢一个爆头就重生点见了。因此在使用过程中不要妄想与侦察兵的远程武器对抗，一旦对面出现瞄准镜的反光立刻隐蔽。

●轻机枪： 轻机枪比起固定式机枪主要是将射速削弱到了正常水平，但便携性有所增强，轻机枪也配有脚架，但站立时也能精确射击。在实际游戏中，轻机枪不依赖脚架，比起固定式机枪泛用性更强，其中射速较快的适合与敌人近距离正面冲突，配合支援兵的无限弹药，可以和一小股兵力深入敌人后方，而不用担心持续作战补给的问题，到达据点后将枪架在窗户或者墙上也可以成为一个临时火力点，面对远方回来救点的敌人，也有精度于火力上的优势。而射速较慢的轻机枪正面对抗能力不足，不过由于牺牲射速带来的稳定性可以配合中距离瞄准镜射击，站立射击时压压枪就可以打到中距离的敌人，而有一个掩体安放脚架效果会更好。

●霰弹枪： 霰弹枪也是一种优点与缺点都相当明确的武器，在近距离战斗中它击杀速度极快，但在稍远一点的距离都无法与其他枪匹敌。目前的 M30 复合枪是一种折中方案，其切换模式后可以当一个步枪射击，不过从威力上看只有爆头才能切实杀敌，近身时两颗霰弹子弹也略少。只有在渗透时，与零星敌人交火才能显示出它的优势。

配备分析

●弹药包： 弹药包能够即刻将枪械的备弹量补充至最大值，不过并不能补充爆炸物，只有据点的补给点才能补充爆炸物。由于本作人物重生后的备弹量减少，因此支援兵的补给显得格外重要。弹药包与绷带类似，优点在于使用灵活补充快速，可以隔空抛出补给到较远的队友，有时可以避免一些不必要的危险。而对于自己来说，弹药包也是即刻补充的，例如被追击时弹药打光并用弹药包补充，弹药箱只有在一个固定的地方才能补充，而弹药包在移动过程中就补充完毕了。

●弹药箱： 一个弹药箱可以完成多人的弹药补给，虽然是固定不动的，但好处在于弹药包必须要有人缺少弹药时才可抛出，弹药箱可以无视条件直接摆在地上，经过的队友都可以拿起进行补给，即使玩家远离该地也能源源不断为其他队友供给弹药。

●反坦克榴弹手枪： 和一般的榴弹枪类似，可以将榴弹射出很远，实际反坦克能力一般，但除此之外有一些其他妙用。该榴弹第一发不用等漫长的折叠支架展开动画，直接射出就可以了。榴弹可以摧毁防御工事，让屏障后的敌人无所遁形。其反人能力也不错，对敌人扎堆的位置来说一发榴弹很可能会有意外惊喜。另外由于其范围伤害，也可以向一些可能有敌人的位置投出用来探测敌人的位置，总体来说是爆炸物贫乏的支援兵武器库的良好补充。



侦察兵

武器

半自动步枪、单动式步枪

配备

标记瞄准镜、信号枪、重生信标、狙击手诱饵



兵种定位

侦察兵是一种善于侦察标记敌人、并在远距离用带有瞄准镜的步枪悄无声息地消灭敌人的兵种。在战斗中，侦察兵最基本的职责是侦察，在普通士兵标记能力被大幅削弱的现在，能够将战场中敌人标记出来的只有侦察兵，一些要害位置的敌人被标记出来会使我军推进更加容易。而在侦察之外，侦察兵善于进行反狙击与反固定火力点的任务，是打破僵局最好的兵种之一。在解除游戏初期，理解游戏机制时最好不要过度依赖侦察兵，虽然远距离击杀会在得分榜上很好看，但实际上却对队伍推进没有益处。

枪械分析

●半自动步枪： 相较之单动式步枪，半自动步枪不用操心弹药上膛问题，射速也快了很多，两发子弹不爆头也能带走敌人，在正面作战时有时比一些自动兵器还恐怖。但由于极低的弹容量不适合与大量敌人正面冲突，建议还是在自己优势的中距离使用。

●单动式步枪： 单动式步枪有着极低的射速，与较高的伤害，每次射击过后要退出瞄准手动上膛才能装填下一发弹药。由于"致死距离"概念的取消，单动式步枪已经不能在一定距离内达到"打中躯干也能致死"的效果了，不过实际上本作中爆头难度有所下降，爆头依旧能秒杀敌兵。由于没有光学瞄具就不具备缩放能力，因此远距离攻击的单动式步枪比别的武器更依赖瞄准镜，要记住的是侦察兵使用瞄准镜是有反光的，在瞄准敌人的同时也会成为靶子。建议侦察兵使用单动式步枪时尽量远离正面战场，从侧翼进攻，开镜就是瞄头，受到反击就赶快换个地方，平常不要用侦察兵的瞄准镜观察目标。

配备分析

●标记瞄准镜： 标记功能削了、信号枪也削了，现在比较方便使用的索敌工具也只剩标记瞄准镜了，对于整个队伍来说在不知道敌人的方位时非常容易被伏击导致大量损失，而侦察兵配合标记瞄准镜的侦察对整个队伍是必不可少的，它可以把敌人的位置动态的标志在地图，在一段时间即使敌人移动也不会解除被标记的状态，比普通士兵的静态标记强多了。

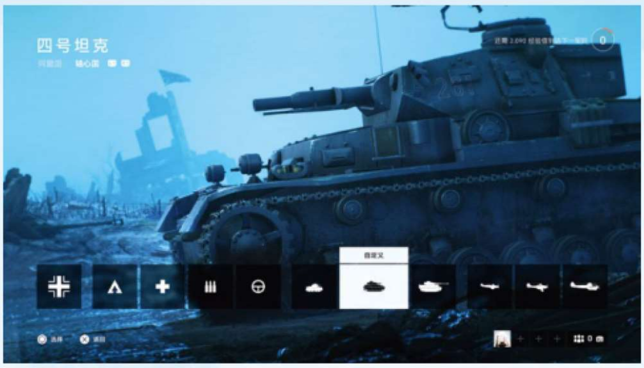
●信号枪： 信号枪在本作中索敌范围已经缩小了不少，相较之标记瞄准镜性能上差了很多，格子紧张时基本不推荐使用。

●重生信标： 对于整个部队来说重生信标意义重大，只要把信标放在植被茂密处、瓦砾中这些隐蔽地敌方不被敌军破坏掉，即使安放重生信标的侦察兵已经阵亡，军队还是可以源源不断地在信标旁边重生，对于抢点来说是有力的支援，不过要注意信标摆放的位置要尽量安全，当敌人守在信标旁出生的队友就会成为活靶子。

●狙击手诱饵： 本作狙击手诱饵增加了一个射击诱饵自动标记敌人的功能，因为狙击手现在瞄准镜都是反光的，事实上不用刻意去装备这种配备也能找到敌人的大概方位，不过敌人射中诱饵还是能够告知队友敌人的位置，在一些难以使用标记瞄准镜的敌方还是有用处的。



地面载具



目前版本中坦克炮塔转速削弱、个别机枪位置于载具外易被攻击、下车播放动画让地面载具不像往昔那样强力，突击兵的反载具能力加强也使坦克冲锋陷阵的能力大幅减弱。如今的地面载具更突出步坦协同，作为一种远程支援或一种快速重生点使用。在使用装甲车辆时要注意，车辆即使几乎要损毁前也不要弃车逃走，尽量与车辆共存亡，一旦破损车辆被敌人俘获并修好，敌人方就多了一个载具，我方就少了一个载具。

载具分析

●轻坦：猎鹿犬与 38T 走的是速度路线，在如目前版本反坦克武器强大的前提下，速度就是生命。这两台载具虽然装甲薄弱但反步兵能力出色，移动能力出色适合穿梭于要害位置抢点运兵，一旦受到攻击可以利用速度优势赶快逃跑。

●中坦：4 号与瓦伦丁 MK Ⅷ性能平均，移动速度尚可，尤其是反步兵反装甲能力都不错，适合出现在距离前线有一定距离的位置做火力支援。

●重坦：以虎式与丘吉尔 MK Ⅶ为首的重坦炮塔转速过慢，面对灵活的步兵很容易吃亏，而以为是重坦就能在战场上横着走更是想太多，宽大的车体被突击兵包围时完全没有还手之力，这类坦克最好的位置是有掩体且能与步兵配合的中远距离。

●防空车：两军的防空车实际反重轰能力薄弱，只能反一些轻型飞机，不过在反步兵时却意外好用，连木制房屋都能拆掉，抓到里面的步兵。

空中载具



在目前版本的《战地 5》中，空中载具是全部兵种中的顶尖力量，地面力量很难与其抗衡。为了进行限制，飞机需要飞过补给点补充消耗的弹药，不过这丝毫不影响目前空中载具的强力。对于刚刚接触“《战地》系列”的玩家来说，飞行载具虽然强力，但并不是那么好操控，建议先打开“选项”内的“控制”，将飞行垂直反转关闭，日后“练习靶场”开放后多多练习后再使用。

载具分析

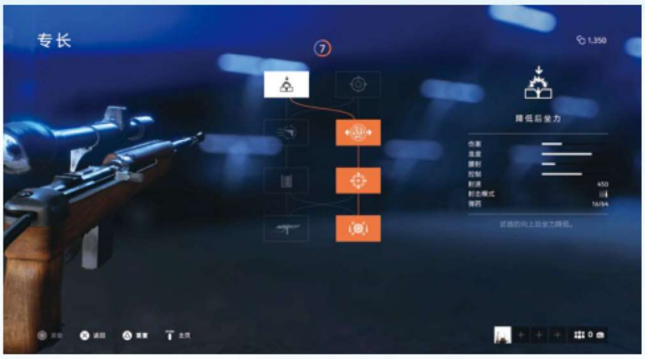
●战斗机：战斗机善于对空，但目前版本战斗机火箭弹强势使得战斗机对地效果也十分出色，一轮俯冲就有一部分步兵要遭殃。而在空战方面英国的喷火式战斗机 MK VA 拥有八挺机枪，对空能力非常强劲，是目前的空中霸者。

●轰炸机：轰炸机一般是强力的对地手段，本作轰炸机强力过头，全单位中只有战斗机能够有效反制轰炸机，若没有空中力量干扰，JU-88 就成了这方面的极端例子，它能够顶着地面防空炮与防空车的火力击毁地面装甲载具、杀伤人员，只需飞到安全地带修理飞机，即可返回继续轰炸。

初期枪械推荐

初入《战地》时，“什么枪好”是不少人的一个共同问题，因为《战地》中枪械众多，有些好用、有些高手向、有些彻头彻尾就是娱乐用枪，在众多枪械中选一把趁手的武器确实是一个大难题，更别说枪械“专长”系统的出现让选择更加繁杂。故此，笔者推荐几把在初期就可以得到、并且强大易用的武器，并配上其对应专长配置方案，希望抛砖引玉，让各位读者找到并客制化一把自己喜欢的枪。

M1A1卡宾枪



对应兵种 | 半自动步枪、单动式步枪　　**解锁等级** | 5 级

适应距离 | 中距离　　**推荐瞄具** | 中距离瞄准镜

推荐理由

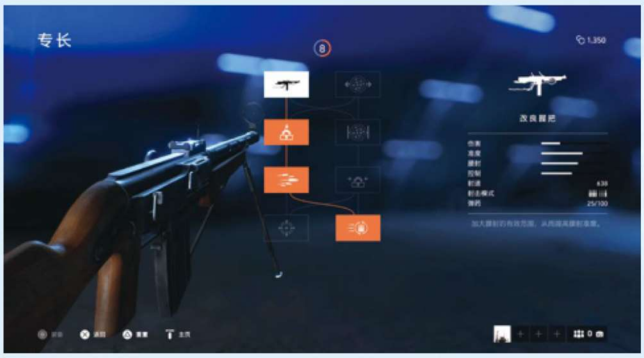
由于是一把半自动武器，看似射速与伤害都不是上游，带上金属瞄具或者反射式瞄具还会出现“远处瞄不到，近处打不过”的尴尬局面，不少玩家尝试了几次就放弃了这把枪。而实际上，配上中距离瞄准镜，这把枪便会脱胎换骨，变为一把中距离利器。

M1A1 是游戏前期最好的中距离作战解决方案之一，其垂直后座本身就不高，而第一个专长就是降低垂直后座，相较之其他像脱缰野马一样的自动兵器，这把枪温顺得像只小绵羊，学习适应成本极低，非常容易上手，玩家完全可以把后坐力这件事抛掷脑后，以 450 发 / 分钟的射速快速连发，消灭来犯之敌。

而掌握这把枪的特性后，关于专长有两种配置方案，一种是走左路获得加长弹匣，弹容量几乎翻了一倍，扩展到惊人的 31 发，武器的持续作战能力会大幅提升。而走右路则能增加在武器瞄准中的移动速度，这使得在瞄准时走位更灵活，增加交火时生还的几率，这两个配置各有千秋，请玩家根据自己的使用习惯斟酌。而关于最后一个专长建议配置高速子弹，这样在攻击移动敌人时会更容易，进一步增加其中距离的优势。

在实际作战中这把枪在任意模式都有着不错的发挥，在守方可以在交通要道打伏击，使敌人无法很好地推进。在攻方配合灵活的走位可以铲除一些自动兵器难以铲除的恼人侦察兵与架好脚架的支援兵。

KE7机枪



对应兵种 | 支援兵　　**解锁等级** | 0 级

适应距离 | 全距离　　**推荐瞄具** | 防空炮瞄具

推荐理由

游戏中初期很难找到比 KE7 机枪更面面俱到的武器了，638 发 / 分钟的射速配合机枪的伤害使武器威力本身就摸到了上层水平的边缘。由于是默认武器，所以自带一套专长，这使得该枪起点也很高，远中近三范围全能通吃，是前期不熟悉游戏时的最佳搭档。

在专长方面初始配置即是最佳配置，强化握把使这把枪腰稳得像一把冲锋枪，在近距离没有开镜必要，见到敌人扣下扳机即可；而后坐力缓冲器使得垂直后座降低，开镜射击中距离敌兵时比较平稳，无须刻意压枪，配合自带脚架甚至远程敌人也能应付；而专长轻机枪将该枪得射速从 500 档提升到 600 档，实用度大增；该枪 25 发的弹容量是个短板，全自动射击一小会就会打光，装填弹药速度增加 15% 使得这个短板不那么明显。

在实战中，这把枪续航偏弱，消灭一两个敌人就要换弹夹使得续这把枪不适合进行单人绕后偷袭，敌人一多便比较吃亏。与队友一起快速推进时，这把枪效果非常不错，无论是遇到远程的敌人还是迎面冲过来的敌人都能够轻松应付。

MG34机枪



对应兵种 | 支援兵　　**解锁等级** | 1 级

适应距离 | 中距离　　**推荐瞄具** | 防空炮瞄具

推荐理由

严格来说该武器使用起来有限制，由于这一代固定式机枪与轻机枪的分家，不找到掩体这把枪就没法精确瞄准，从这方面看来这把枪不能算很好用的一把枪。但升级专长后 770 发 / 每分钟的射速、75 至 100 发的弹药量让人很难说不。在合适的地方架上这把枪，所到之处就成了敌人不可逾越的屏障，是初期单人消灭大量敌军的不二之选。

在专长方面，初始的后坐力缓冲器和高速子弹让人很难抉择，一个可以降低垂直后座让枪械更易于操控，一个则可以加强远距离易用性，使得枪口追踪攻容易。笔者更倾向于选择后坐力缓冲器，因为大的弹鼓或者弹链能够通过射击次数解决移动目标打不准的问题，但严重的后坐力却需要更多压枪的经验去控制。之后建议选择右路，左路的延长弹带虽然看起来不错，但由于过热太快，弹带还没打完就需要换过热的枪管。而右路的铬银枪管可以减慢过热速度并增加减少过热影响，可以保证机枪充足的续航；而最后两者间不用多想直接点上轻机枪专长，770 发 / 每分钟的射速大幅提高了机枪的瞬间爆发力。

在战斗中，该枪特别适合于大行动模式的防守方使用，例如鹿特丹河对岸就是非常典型的例子，防守方可以轻易将武器架在河边的防御掩体后面，一旦有敌人从巷子里冲出就可以进行扫射。当然也可以从小巷子摸到敌人背面，往掩体转角一趴打敌人个措手不及

索米KP/-31冲锋枪



对应兵种 | 医疗兵　　**解锁等级** | 1 级

适应距离 | 近距离　　**推荐瞄具** | 反射式瞄具

推荐理由

一把好的近距离武器应该有什么特性，腰射稳、弹夹大、射速快？如果在初期所有枪械中找一把枪把这三个优点全占了的，那就是索米了。在初期 20 发的弹夹确实小了点，但得到专长“加长弹夹”后此枪实用性大增，50 发的弹夹支撑下，一切近身战斗都显得轻松惬意。

初始专长建议选择快速瞄准，之后左路主要是提高射速与腰射准度，右路是减少左右后坐力提升弹夹容量，笔者更推荐右路。确实走了左路之后，这把冲锋枪 981 发 / 分钟的射速强如神鬼，正面冲突只有霰弹枪能够媲美，但过高的射速容错率极低，开火时没有瞄准的话基本就没有机会了。右路的减少左右后坐力让这把枪开镜勉强能打，加长弹夹也极大地提高了续航能力，比起以前开火就要换弹夹强了很多倍，正面冲突时只要不针对以一敌 3 是没问题的。而在最后两个专长各有千秋，如果想进一步提高开镜射击的攻击范围，“降低后坐力”是个不错的选择，不过要想腰射更稳还是装备“改良换弹”更为稳妥。

在使用这把武器时，面对有敌人藏匿的房间、中型室内交火、据点内的遭遇战玩家都不用太担心，不错的腰射精度使双方近距离碰面那一刻起，冲锋枪已经锁定了优势，只要瞄准并开火战斗就结束了。



最高难度流程指南

无旗英雄

第一章：冲锋陷阵

1. 首先进门前捡起前面箱子里的消音武器，比起手上这把汤普森要靠谱很多。之后潜行来到飞机残骸前将敌人暗杀。利用飞机残骸缺口处向远处望去，两个敌兵站位紧密，等两人背身时狙杀一个，另一个并不会快速警觉，迅速转换目标再杀一个。之后看守警铃的敌人可能会察觉，走到其身后暗杀。第一部分飞机残骸的敌人全部消灭完毕。

2. 消灭飞机残骸前的敌人后注意搜刮弹药，不要走向东面的山坡，先向南走来到有 ZH-29 的小土坡上，向南望去装甲车旁有两个敌人趁其背身时逐个消灭，或等其警觉后前来侦察时绕后消灭。之后向东北有小石堆的高坡进发，之后再到东方的另一个土坡上，有两个敌兵要解决掉，火堆旁放着一把消音 Kar98k 赶紧把手里的武器替换掉。

3. 东方的遗迹外围有一个狙击手，拿起 Kar98k 消灭他。遗迹门洞前有一个医疗兵在巡逻，由于他也可能在门洞背面，有时候不容易被注意到。之后从遗迹南侧迂回到地图边缘，观察遗迹，大石柱旁有一个机枪手，将其狙击掉以后旁边的一个敌人会来调查尸体，将他也一并干掉，这时只遗迹二层装甲车旁还有一个医疗兵，装甲车西北外围围墙处还有一个敌人，将这两个敌人暗杀掉遗迹就安全了。

4. 从遗迹观察机库，门口有两个兵把守，更有一个喷火兵在巡逻。不要招惹喷火兵，狙击枪每枪都爆头也不能将其杀死还会触发警报，得不偿失。在喷火兵走远时将门口守军消灭，注意从遗迹土坡上下来时过道上还有一个巡逻敌军。来到机库门前发现正门打不开，侧面绕路顺便把喷火兵暗杀掉，并开启天窗给斯图卡安装炸弹。

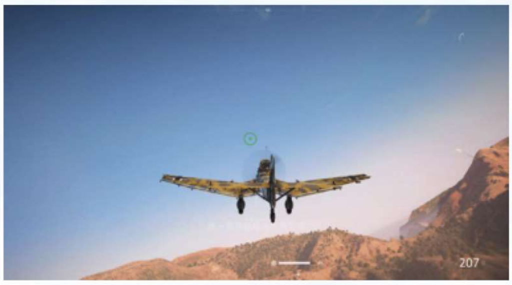
5. 剧情结束后会刷出大量敌兵，不要和它们正面作战。直接向后跳到掩体后，向右手边迂回，有梅森帮我们吸引火力，这方向的敌人不多，直奔防空炮将飞机打下，本章节就完成了。



第二章：神杀鬼没

1. 直奔空军基地从高台上下来，抢夺一架斯图卡，之后就是空战了。建议进入设置菜单将“控制”内的飞行垂直反转关闭，之后就可以很好地使用飞机了。本关卡坐上飞机后会有几架德国战机进行拦截，建议按下 R3 进入第三人称视角进行作战，优先将这几架飞机击落。

2. 当玩家飞到要摧毁的目标上空时，下面的敌人会使用防空炮反击，如果飞机受损严重建议飞向地图边缘进行维修。玩家可以反复飞向目标地，并利用下挂炸弹攻击任务目标，直到全部地点都破坏完成。飞向下一个目标地点后直接跳伞即可，无须寻找降落地点。



第三章：破釜沉舟

1. 第一波敌军是运兵车，最好的情况就是在运兵车上的士兵下车之前就连车带人一网打尽，在出生地点向前走门口摆着一个炸药桶地门洞进去，里面摆放着一个反坦克火箭筒，拾起这个火箭筒一辆车一发即可解决第一波。

2. 第二波是装甲车与运兵车地组合，装甲车上面的机枪火力非常猛，建议去往东南方向操纵火炮反击。由于装甲车需要大概三炮才能解决，建议在干掉装甲车前，先把停稳的运兵车干掉，以防上面的士兵下来干扰，之后再专心解决装甲车。

3. 第三波是飞机与步兵的组合，进入第三波时会指示防空炮所在地，此时要立刻坐上防空炮，待飞机俯冲攻击时也是玩家最好的攻击不窗口。之后从旁边抓一把能够近身作战的武器去将步兵消灭即可迎来下一波。

4. 第四波是火箭发射车，该车威力很大，但攻击间隔长且固定，在于其周旋时建议在两门火炮间来回走位，开一炮击中后就赶快逃跑以免被火箭弹命中。

5. 第五波是三架飞机与步兵的组合，由于三架飞机飞出山头时并不会立刻展开攻击，建议它们飞过来时就消灭一架。之后另外两架会分别进行俯冲攻击，由于防空炮威力巨大，只要抓准其俯冲的时机攻击即可轻松将飞机击毁。

6. 最后一波包含了两辆坦克与两辆运兵车，此处不建议使用火炮对轰，因为以坦克的火力来说，顶着火力开两炮就是极限了但这并不足以击毁坦克。建议等待坦克拉近，过道旁的大石枪左侧可以补充一次火箭弹，最初门洞旁边的弹药箱能够补充一次，总共 6 颗火箭弹刚好能够将这些载具全部消灭，最后一波完成后我方支援会赶到，本章结束。



北极之光

第一章：潜行匿迹

1. 首先滑雪来到下层，西北部有两个敌人在挖坑，等待一段时间一人会到远方去巡逻。手上的步枪是非消音武器，能不用就不用，从侧面绕过去用 L1 举起飞刀逐个消灭。之后用望远镜观察，下方敌人众多，建议向东北方进发并于大桥下慢慢走过去，由于有时会发生晃动，不稳时爬过去最为稳妥，到达对面后左手边台阶上就有一个敌人，按方向键上将上面的敌人吸引下来干掉，捡起武器箱上的消音手枪准备消灭该地区的敌人。向北来到上层房间前，一个侦察兵在前方来回巡逻，先把这个巡逻的做掉，之后丢诱饵将屋里的两个敌人勾出来逐个消灭，进屋后丢出诱饵将门外的敌人引入屋内干掉。完成后返回来到二层的阶梯，登上哨塔的梯子干掉看守哨塔的守军，从旁边捡起 ZH-29 将东面的支援兵干掉，这个营地就安全了。

2. 走到刚才支援兵处由小径爬上坡，向任务点进发，坡下有三个敌人先潜行到木栅栏旁将突击兵勾过来

干掉，之后就可以从旁边的小径更接近任务点，后面搬运物资的两个兵放过也可。大门处防守森严，建议从东南部迂回，转角后有一个检修栅栏门的敌人，将其消灭后进入管道，出口处还有一个洗刷墙壁的敌人一并收拾掉，注意正上方巡逻的侦察兵待其转身再向东行进，走到门洞前走到右手边阶梯下，丢诱饵将上面的守军引下来干掉，登上阶梯后注意趴着向北行进以防被对面的敌人发现。

3. 走至交叉点向东走下小径，并慢速由枯木走到对面，爬上土坡后由手边来到门口有电灯的坡道，走上坡道可以拿到消音的 Kar98k 与一把普通的 KE7 机枪。在这里可以观察下面的敌人，数量非常多，即使是消音的枪械也极容易被发现。建议从东北方向一直走，路上有可能遇到敌人巡逻，利用消音的步枪干掉。之后铁栅栏网下面有几个敌兵建议在他们背身时消灭，威胁最大的是聚光灯处有一个狙击手，贸然前进会被他直接发现，所以优先把他解决，正下方还有一个突击兵守门，也同时解决掉。走上铁桥，有一个士兵正在控制聚光灯也消灭掉，这个区域就安全了。之后进入大楼，直奔二楼直走，进入绿白相间房间内根据图标提示进入门内救出人质。之后跟着艾斯瑞德来到指定位置，在她翻找文件时掩护她，此时建议使用之前捡的 KE7，或拿起门外的轻机枪应急。

4. 消灭两拨敌人后，任务变更为铲除两座变电站，注意门口那个有四个人把手，其中还有一个喷火兵非常难缠。建议出门直奔右手边出口并爬至变电站铁栅栏入口旁边，偷偷把变电站周围的人都标记掉，等喷火兵靠近时就扔一个诱饵将他引出来，待其返回途中靠近背后将其暗杀。之后将剩余敌人一个个用狙击枪消灭，清空时便可以摧毁变电站。随后爬上阶梯来到高处并前往第二个变电站，路上南面有一个敌人会向我方张望注意解决，之后只要消灭低处变电站旁的两个敌人，摧毁变电站的任务就很容易完成了。

5. 之后一路回到最初的地点，其中枯木地带有一个探照灯在来回照，狙掉这个敌人，剩下敌人基本不用管，根据提示跑向大桥本章节就完成了。



第二章：灰飞烟灭

1. 掉下悬崖后向前走出峡谷，这时会提示体温过低，一路追着光源向南走，消灭火堆旁的敌人并恢复温度。继续向南前往下一个火堆，火堆旁有两个敌人，先扔出诱饵勾走一个，这时两人都会看向诱饵方向，绕向他们背后从他们视觉死角用飞刀暗杀，恢复温度后别忘记拿上旁边的索米冲锋枪。之后从东面的山坡上继续向南进发，同样也是两个敌人如法炮制。随后不要直接往前走，即使占领上面的火堆下面的人员一会也会巡逻到这里发现尸体，建议消灭西北火堆旁的敌人并稍做停留。之后高地的变电站可以直接绕过，找到火堆恢复热量后西方有大量敌人，也可以绕过，继续向西触发剧情。



2. 之后剧情里没有战斗，只要走到有光的地方就行了。

第三章：与狼共舞

1. 首先去往仓库区，注意路上能捡到一把 PIAT 榴弹发射器，而靠近仓库区巨大的铁架下面摆着一个粘性炸弹，注意本部分全靠这两个装备了，不要漏掉。拿完黏性炸弹后，就地一发榴弹把重水卡车带走，不要回头看爆炸拔腿就往山上跑，摧毁目标后不长时间警报就解除了。

2. 在村庄东侧山上绕一大圈，来到码头营地西面文件所在房屋前，在房屋正前篱笆下方丢一个诱饵，之后离这个诱饵近的两人会来搜查主人公所在地，从他们行进反方向绕过去，观察二楼侦察兵，一旦其背身就将门口的敌人用飞刀暗杀，此时饶了一大圈的敌人还没回来，进屋把文件烧了，虽然烧完出门就会被发现，不过马上装备滑雪板在西方湖面上滑行，走之字形就能避开身后的枪并逃脱，跑远一点情报就会解除。



3. 最后有两处重水要清理，从上一地点出来后直奔货船处从冰面上登上货船的侧梯并潜入船内，注意船上敌人的搜查，来到船中央处丢一个粘性炸药，之后来到第二处重水地点，不要冲进守备森严的屋内，由于地板下面结冰了可以安全地从地板下潜入到指定位置，最终发现隔着地板上面有辆重水运输车，向上丢个粘性炸药，乘着滑雪板逃到安全区，将两个粘性炸药同时引爆即可圆满收工。

4. 之后的地堡前也是有敌人的建议不要管那个高台上的狙击手，绕到堡垒前阵地的西边，在麻袋外侧丢诱饵埋伏将西部外侧的两个敌人消灭，之后堡垒正门口旁边还有一个机枪手，用飞刀消灭之后赶快潜进地堡。

5. 看完剧情后，进行追车环节，不要走直线以防被炮弹击中，拉近距离将 PIAT 剩下的两发赏给两辆车，之后换上雪橇快速滑向河边触发最终剧情。

非裔步兵

第一章：自由

1. 首先消灭西北堡垒的敌人打开局面，绍沙机枪后坐力比较大，尽量找掩体驾着打，看到掩体后的敌人搬出火箭筒时赶紧离开，因为会秒杀的。之后推进时注意搜刮弹药，在刚才敌人的掩体处搜一把 MP40 冲锋枪换掉绍沙，并捡在地上捡一把队友的恩菲尔德步枪。向前冲锋的过程中，两挺机枪是最危险的，至少干掉一把后冲到木桩前。以游戏内的体制来说，主人公不冲队友就一定冲不过去，所以一旦有合适时机就快速向前推进，冲到营地内换成冲锋枪进行近战，据点占领成功后进入下一阶段。

2. 从营地冲出时不要忘记在箱子上捡把格韦尔，将两个机枪狙掉就一路前冲收掉前沿基地，里面有不少好东西，最重要的就是反坦克火箭筒，拿到装备以后盖斯特基地火力太猛，建议从西边开始清理火炮之后通过战壕一路向东，一发火箭筒一个火炮，清光后开始专门攻打盖斯特基地。

3. 攻打盖斯特基地建议从西边进攻，先从步兵清起，之后只要跳到



游技术 NOW PLAYING 攻略透解

碉堡下面的坑里基本这一地区就清完了。之后立刻爬上地堡顶端拿取反坦克火箭筒，敌人此时会进行反扑，第一个装甲车一发火箭弹就能消灭之后的运兵车不足为惧，不过此时不要随便冒头，在掩体后做支援射击，受伤后立刻趴下以防被冷枪打死。到达最后一波时坦克会出场，火箭筒不够就去西边的弹药箱补充弹药，两发火箭筒可以击毁坦克，再坚持一小会空中支援就会登场，此时本关卡就结束了。

第二章：平等

1. 进入游戏后不要管远处的德军从左手边小路上山一路暗杀敌人并到达指定位置，用望远镜观察远处哨站的侦察兵，如果他望向玩家方向时就暂时不要行动，待其背身时快速上山。山上一路畅通到通讯站才遇到两个敌兵，消灭后继续向前。前面敌人众多建议先到场景中心武器放置处，再从南边最靠近地图边界的地方迂回过去，一路都不会被敌人发现，很快就能与大部队汇合。

2. 之后会突然进入一场攻坚战，有几门防空炮需要摧毁，依旧是从侧面绕过去利用反坦克火箭筒摧毁或黏性炸药摧毁，只需注意不要被守军击杀。摧毁完毕后敌人会进行一次不算很猛烈的反扑，坚守住本章节就完成了。



第三章：不博爱毋宁死

1. 本章节实际可以不用信号枪，首先贴着西边地图边缘行进进行迂回，一路躲避敌人并走到东北角的火炮处，先把对面的火炮一炮轰掉，这时院子里的坦克会出动，待火炮更换炮弹后一炮将坦克击毁，这时大量敌人杀出，射击手里这台炮旁边的炮弹将这台炮销毁，这样队友就会出现，外部的大群敌军顷刻间就被我军解决了。

2. 接下来这个占点任务有些难度，因为战役里的占点和你消灭多少敌兵没有关系，敌兵总是会无限刷出来。建议从左边冲到地堡的位置之后一路消灭敌军并跑到阵地最靠边缘的沙袋掩体处趴下，之后我军就会源源不断往上冲，玩家只需辅助一下军队，这个点基本就占下来了。

3. 从最西北的位置直接冲锋，冲到地图边缘找个房子藏起来就能触发敌军车辆进攻的剧情，之后用爆炸物摧毁这两辆车，队友就会自动把阵地里的敌人清掉。大门前有两个喷火兵守军比较难缠，建议活用爆炸物，无论是箭筒摧毁或黏性炸药都是一次一个的，消灭门前最后的守军后冲入大门。



成就/奖杯指南

综述

本作的全成就/奖杯是真的不难，首先目前阶段成就/奖杯本来就很少，而且要求也不高，甚至连过去略显繁琐的收集都去掉了，战争故事只需以极难难度通关就可以了。而网络对战的相关成就/奖杯也没有给出一些特别难的要求，甚至刚玩几局就可以获得几个成就/奖杯。

成就/奖杯列表

名称	点数杯种	取得条件
二战英雄	-/ 白金	收集所有其他《战地 5》奖杯
讲述者	85/ 金杯	以中等难度完成战争故事孤胆英雄、北极之光和非裔步兵
老兵	90/ 金杯	以困难难度完成战争故事孤胆英雄、北极之光和非裔步兵
父辈之罪	90/ 金杯	以极难难度完成战争故事孤胆英雄、北极之光和非裔步兵
美好	30/ 银杯	完成战争故事无旗英雄
杀鸡焉用牛刀	30/ 银杯	完成战争故事北极之光
毋宁死	30/ 银杯	完成战争故事非裔步兵
信手拈来	30/ 银杯	在多人模式的一个回合中用副武器击杀 10 名敌人
损耗敌军	15/ 铜杯	在多人模式的一个回合中完成 10 次击杀
升起旗帜	30/ 银杯	在多人模式中的前线占领 10 面旗帜
环球旅行家	90/ 金杯	在每张地图上游玩一回合征服模式
死从天降	90/ 金杯	在多人模式中驾驶飞机摧毁 5 个定点武器
擦挂事故	30/ 银杯	在多人模式中用载具碾死 5 名敌人
死神	30/ 银杯	在多人模式中击杀 30 名敌人
叫他们来！	30/ 银杯	在多人模式的一个回合中作为小队队长呼叫 2 次增援
战地工程兵	30/ 银杯	在多人模式的一个回合中建造 10 处防御工事
兢兢业业	30/ 银杯	在多人模式中彻底火力压制 5 名敌人
万事通	90/ 银杯	以突击兵，医疗兵，支援兵，侦察兵身分获得 100,000 分
勤勤恳恳	30/ 银杯	以玩家身分获得 150,000 分
精英	90/ 金杯	以玩家身分获得 500,000 分
最后一人	15/ 铜杯	在多人模式中让 3 名小队成员在你的位置重生
只要有我在	15/ 铜杯	在多人模式中完成 10 次小队急救

难点提示

●死从天降

一些玩家常常担心自己开不好载具送了人头，所以常常不去开飞机让该成就/奖杯没法解锁，实际上目前版本 JU-88 能顶着防空炮进行轰炸，不出意外这架轰炸机肯定是要削的，目前在还未修改前利用其超强的威力与极厚的血量完成是最好的。

●擦挂事故

建议开速度快的载具冲到敌人后方据点达成，比如开猎鹿犬真是在一个平坦的据点里转上一圈就几乎达成了，尤其是一群侦察兵与支援兵在据点里刷分的时候更是这样，因为它们根本没有像样的反载具武器。不过一旦突击兵在据点出生就赶紧撤吧，脆皮的载具大概只能接两发火箭筒。

文 水无月 美编 咕噜



作为初代黄版《精灵宝可梦皮卡丘》的重制版，《精灵宝可梦Let's GO！皮卡丘/伊布》终于发售了。本作主要的面向玩家群体是来自手游《精灵宝可梦GO》的新玩家，因此在系统上进行了大幅度简化，并且沿袭了不少来自《GO》的设定，二人同游的设计也颇具新意。本期UCG也将会大家提供本作的流程攻略及全宝可梦获得方法，就让我们重回关都地区，从真新镇再次踏上旅途吧！

《精灵宝可梦：大侦探皮卡丘》电影预告

游戏版本：1.0
通关时间：25~30 小时

NS			
精灵宝可梦 Let'GO ！皮卡丘 / 伊布		Nintendo	
精灵宝可梦 Let'GO ！皮卡丘 / 伊布		角色扮演	中文版
2018 年 11 月 16 日	本地 1 ~ 2 人	对应精灵球 Plus	
售价为 6458 日元			

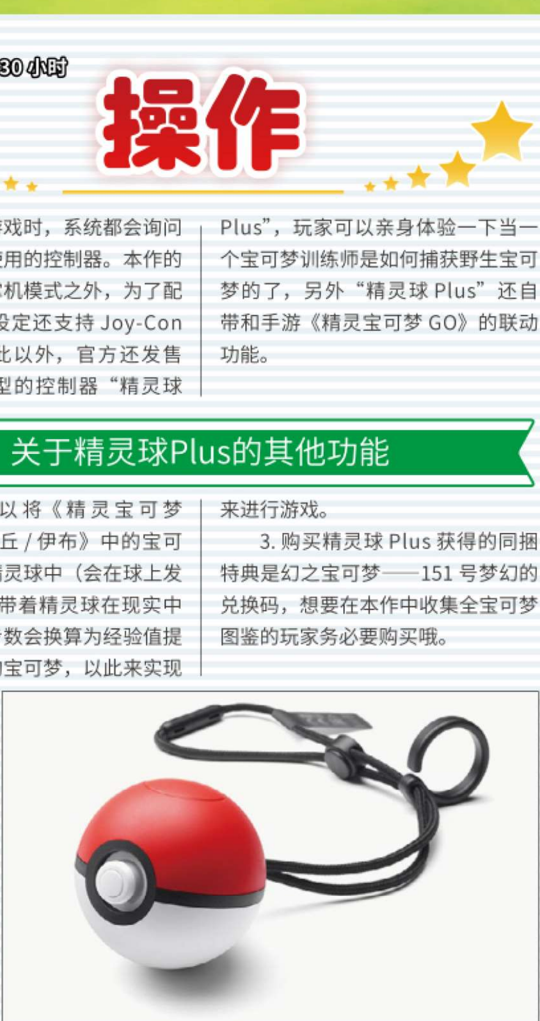
操作

每次进入游戏时，系统都会询问玩家本次游戏使用的控制器。本作的操作除了传统掌机模式之外，为了配合二人同乐的设定还支持 Joy-Con 单手游玩，除此以外，官方还发售了一款精灵球型的控制器“精灵球 Plus”，玩家可以亲身体验一下当一个宝可梦训练师是如何捕获野生宝可梦的了，另外“精灵球 Plus”还自带和手游《精灵宝可梦 GO》的联动功能。

关于精灵球Plus的其他功能

1. 玩家可以将《精灵宝可梦 Let'GO！皮卡丘 / 伊布》中的宝可梦数据传输到精灵球中（会在球上发光显示），之后带着精灵球在现实中步行时，行走步数会换算为经验值提供给精灵球中的宝可梦，以此来实现不玩游戏也能为宝可梦练级这一效果。

2. 精灵球 Plus 可以和手游《精灵宝可梦 GO》进行联动，玩家即便不看着手机画面也能够使用精灵球 Plus 来进行游戏。



3. 购买精灵球 Plus 获得的同捆特典是幻之宝可梦——151 号梦幻的兑换码，想要在本作中收集全宝可梦图鉴的玩家务必要购买哦。

注：本作不支持 NS 的 Pro 手柄游玩

传统掌机模式

按键	用途
A	确定/投掷精灵球
B	取消
X	打开菜单
Y	菜单画面中设置《精灵宝可梦GO》联动/整理道具/图鉴中排列顺序
方向键	移动光标
L	取消
R	确定/道具菜单中调整位置
ZL	取消
ZR	确定
左摇杆	移动人物

Joy-Con操作

按键	用途
按键	用途
摇杆	选择
按住摇杆/A/→/L/ZL/R/ZR	确定
Y/←	在菜单中打开设置模式
B/↓	取消
X/↑	打开菜单
挥动	捕获时扔球/进入和搭档宝可梦的点触互动模式

精灵球Plus操作

操作	用途
摇杆	在地图上移动/选择
按住摇杆	确定
球上部的红色按钮	打开菜单/关闭菜单/取消
挥动	捕获时扔球/在菜单中打开设定画面

©（C）2018 Pokémon.（C）1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.
（C）2018 Niantic, Inc.（C）2018 Pokémon.（C）1995-2018 Nintendo/Creatures Inc. /GAME FREAK inc.

皮卡丘版与伊布版的区别

本作沿袭了历代正传分成两版本的传统，分为《精灵宝可梦 Let’s GO！ 皮卡丘》和《精灵宝可梦 Let’s GO！ 伊布》两个版本（以下简称皮卡丘版和伊布版，游戏内容基本相同，不过有细微要素差别，皮卡丘版独占的野生宝可梦是走路草、穿山兽、卡蒂狗、臭泥、飞天螳螂、猴怪，而伊布版独占的野生宝可梦是喇叭芽、六尾和喵喵、瓦斯弹、凯罗斯、阿柏蛇，想要游戏中获得另一版本的独占宝可梦的话，就只能依靠通信交换功能了。除此以外皮卡丘版中主人公的搭档宝可梦是皮卡丘，而宿敌会使用伊布，而伊布版版主人公的搭档则换成了伊布，而宿敌使用皮卡丘。

至于购入哪个版本，或是先使用哪个版本开始攻略游戏这个问题，虽然基本上来讲是推荐玩家按照自己的喜好来选择，但是从强度上讲，搭档皮卡丘还是稍强一筹，前期就能学到必定先制+必定击中要害的搭档招式“电电加速”，中后期依靠招牌技十万伏特可以通吃大多数对手。不过搭档伊布可以习得的搭档招式种类更多，合理使用一样可以发挥出强大的实力。



《精灵宝可梦 Let’s GO！ 皮卡丘/伊布》系统方面的新增及改动要素详解

由于本作相比系列正统作，在系统上有不少的改变，因此本期 UCG 攻略的系统部分主要为大家介绍本作新增及改变要素，而沿袭自往作的系统则不再在下文赘述，而是会以 TIPS 或资料的形式在后文补充。

双人游戏

双人游戏是本作卖点之一，两位玩家一人手持一个 Joy-Con 即可实现两人同乐。进入双人模式的方法也很简单，在 1P 玩家单独一个 Joy-Con 游玩时，2P 玩家取下另一个 Joy-Con 并挥舞一下即可，退出方法同样也需要再挥舞一下。

双人游戏的最大优势在于在和训练师战斗时变成了 2 打 1，本作主线流程中 2 对 2 的战斗仅有和火箭队的几场战斗，总体上来将能大幅度降低游戏难度。不过要注意双人游戏时的战斗规则也会沿袭 2 对 2 战斗，敌方诸如“地震”之类的技能是可以同时攻击到我方出场的两个宝可梦的。而捕获野生宝可梦时由于也是两人一起扔球，捕获成功率也比 1 人游戏时要提高了不少，还有两人额外经验加成，但相对的精灵球的消耗也会加速。



遇敌方式

本作的遇敌方式变成了可见式遇敌，各种野生宝可梦都会在地图上直接刷新出来，四处游走，玩家一旦与之接触就会发生战斗。想要专心赶路不想被野生宝可梦浪费时间的玩家小心绕开便是，当然也会出现一条狭窄的小路被野生宝可梦挡住的情况，这时候就只能等待，或者冲上去战斗了。不过之前作品里的减少敌人出现率的喷雾系列道具依然存在，效果是降低地图上野生宝可梦的刷新频率。



捕获

本作中取消了和野生宝可梦的战斗，只保留了训练师之间的对战（以及一部分和特殊宝可梦的战斗）。因此在地图上接触到野生宝可梦之后的“战斗”实质上就是让玩家尝试捕获野生宝可梦。本作的捕获方式沿袭了《精灵宝可梦 GO》的风格，主要有使用 Joy-Con 或精灵球 Plus 的体感操作模式和传统掌机操作模式，在选择好使用的精灵

TIPS 使用体感模式捕获野生宝可梦时，Joy-Con或精灵球Plus的甩动幅度一定要大一些，幅度太小的话精灵球有可能会扔不中野生宝可梦。

球种类后，前者需要挥动 Joy-Con 或精灵球 Plus 进行捕获，后者则需要移动 NS 屏幕，让野生宝可梦处于画面中心，再按 A 键扔出精灵球，只要精灵球命中野生宝可梦就能进入到捕获成功与否的判定，不过有些野生宝可梦会在画面中频繁乱动，要抓住其正好在屏幕中央并扔出精灵球命中是有一定难度的，这时候如果背包里有蕉香果（或更高级的银色、金色蕉香果）可以让其停止行动一段时间，以方便玩家定位。

野生宝可梦的身上会有一个不断缩小的圆圈，在扔出精灵球并命中野生宝可梦时，根据命中时点圆圈缩小的程度，会给予玩家不同的捕获评价，由低到高为无提示、Nice、Great 和 Excellent，其中 Excellent 为最高评价，是圆圈缩小到几乎最小状态时判定命中精灵球时才会触发。评价越高捕获率加成也越大。此外本作的宝可梦还有体型的设定，大体型（BIG）和小体型（SMALL）的宝可梦在地图上分别会在身体周围散发出红色或蓝色光芒，在捕获成功后会有额外经验加成。

影响到捕获成功率的要素有野生宝可梦自身的等级、特性（诸如三鸟之类的神兽捕获概率低）以及玩家使用的精灵球品质等，捕获成功率可以从圆圈的颜色来判断，由高到低分别是绿色、黄色、橙色、红色，在扔球前先给野生宝可梦喂一颗蔓莓果（或更高级的银色、金色蔓莓果）后可以提升野生宝可梦的捕获成功率。如果连续多次扔球没有捕获成功，或是在捕获画面中浪费太多时间的话，野生宝可梦就会逃走。玩家如果不想抓的话也可以主动选择逃跑，成功率是 100%。

成功捕获野生宝可梦后可以获得经验值和道具（果实、糖果），在捕获野生宝可梦之前对其使用凰梨果的话，可以增加捕获成功后获得的道具数量。而捕获经验则受到各种奖励倍率，具体如下。



捕获经验奖励倍率一览

奖励种类	说明	加成倍率
成功捕捉	成功捕捉一只宝可梦	1
极致一投	捕获宝可梦的那一投评价为Excellent	2（Nice、Great评价的奖励倍率相应降低）
一击中的	第一次投出精灵球就成功捕获	1.5
连续捕获奖励	连续捕获同一种宝可梦	最大为3（达成41连锁时）
尺寸奖励	根据宝可梦的尺寸（大或小)获得相应奖励	最大为4
二人合作	双人游戏时捕获成功	2

连续捕获（连锁）

所谓连锁就是不停地连续捕获同一只宝可梦，可以积累连锁次数，随着连锁次数的增加，玩家在捕获宝可梦成功时也会获得各种各样的好处，一是优质个体的出现概率上升，从第 32 只开始会固定获得 4V 个体；二是捕获成功时经验加成的连锁倍率会提高，第 41 只开始是最大 3 倍；第三是各个区域的稀有野生宝可梦及大体型、小体型个体的出现率也会随着连锁次数的增加而提高；捕获后获得糖果的数量上升；而最后一项也是很多狂热玩家所追求的——异色宝可梦（即俗称的闪光宝可梦）出现概率提升。

会导致连锁中断的行动有：在连锁途中捕获了其他种类的宝可梦、在捕获过程中被宝可梦逃走以及退出游戏重新读取记录。而玩家在战斗中主动逃跑是不会中断连锁的，由于后期出现的宝可梦捕获难度逐步上升，一场战斗扔 5、6 个球抓到是常事，因此对于想要追求高连锁次数的玩家来说，在刷高级宝可梦连锁时，为了防止其捕获途中逃跑断连，最保险的手段就是第一发或第二发精灵球投出后，若没有捕获成功的话，就主动选择逃跑以保持连锁，等待下一只刷新。



特殊战斗

本作的战斗除了和训练师对战之外，还有几场特殊战斗，即有几只特殊的宝可梦是需要在流程中和其战斗胜利后才能进入捕获模式的，并且有 5 分钟的限制（类似于《精灵宝可梦 GO》中的 RAID），这些特殊战斗包括卡比兽、闪电鸟、急冻鸟、火焰鸟、超梦（其实还要加上无人发电所的拟态化霹雳电球）。



保管箱

本作在宝可梦的管理上删除了往作的电脑，取而代之的是一个超大型的，将宝可梦和道具的管理统合在一起的包裹，所有捕获到的宝可梦都会统一自动安置到包裹里的宝可梦盒中，玩家无需返回精灵中心，随时随地都可以从包裹中取出精灵，调整可以在战斗中派出的 6 只同行宝可梦的阵容。随着游戏流程的进展，玩家宝可梦盒中的宝可梦数量也会越来越多，面临着捕获了太多宝可梦怎么办这个问题。其实，捕获来的宝可梦除了用来练级、调整队伍、扩充图鉴之外，最重要的作用之一就是将之传输给大木博士换取各种提升宝可梦能力的糖果。而糖果是本作强化宝可梦的主要手段之一，因此大家在游戏流程中努力多多捕获宝可梦吧。



搭档系统

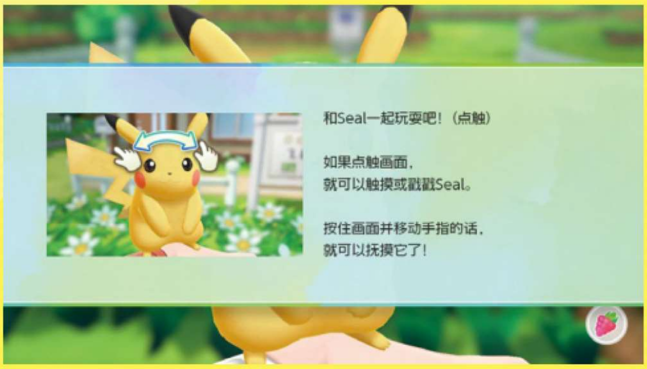
所谓搭档，即是游戏最初玩家在剧情中固定获得，之后并陪伴玩家度过整个游戏流程的那只皮卡丘/伊布，和其他的宝可梦相比，搭档宝可梦有着如下特点：

①搭档宝可梦无法进化，作为补偿搭档宝可梦在加入时个体值固定为6V，如果玩家想要获得雷丘/各属性进化伊布的话，必须去捕获野生的皮卡丘或伊布才行。

②搭档宝可梦可以在流程中在各地的精灵中心和驯兽师对话，习得各式专用的搭档招式能，搭档招式能有着独特的特效和强力的效果，是玩家攻略各地道馆的好帮手，全搭档招式能的习得地点见下文。

③流程中玩家可以获得各种换装，除了自身之外还可以给搭档宝可梦也换上。

④可以在互动点触模式中和搭档玩摸摸乐，亲密度高的搭档在点触模式中还会送给玩家东西。



全搭档招式习得一览

	技名	习得条件	性能
皮卡丘	电电加速	华蓝市	电/威力50/必定先制+必定命中要害
	飘飘坠落	玉虹市	飞行/威力90/一定概率让对方畏缩
	滔滔冲浪	浅红市	冰属性/威力90/一定概率让对方麻痹
	闪闪雷光	提升亲密度	电属性/威力变化（受好感度加成）
伊布	活活气泡	华蓝市	水属性/威力90/回复自身
	麻麻电击		电属性/威力90/麻痹效果
	熊熊火爆		火属性/威力90/灼伤效果
	哗哗气场	玉虹市	超能力属性/威力90/特殊攻击半减护壁
	坏坏领域		恶属性/威力90/物理攻击半减护壁
	茁茁轰炸	浅红市	草属性/威力90/附加吸收HP的种子
	冰冰霜冻		冰属性/威力90/全员状态还原
	亮亮风暴		妖精属性/威力90/我方异常状态回复
	砰砰击破	提升亲密度	普通属性/威力变化（受好感度加成）

秘术

本作没有秘传技的设定，诸如居合之类帮助玩家在冒险过程中排除障碍的技能在本作中被称为“秘术”，流程中固定获得，只能由搭档宝可梦习得，且不会占用技能位置。全部秘术总共5种，具体如下：

秘术种类

秘术名称	效果	习得地点
袈裟斩	砍断挡路的灌木	枯叶港的圣特安努号帮助船长治好晕船
炫光闪	照亮黑暗区域	从地鼠山洞返回2号道路后的民家
凌空渡	可以直接在地图上快速移动到各地的城镇	玉虹市火箭队秘密基地攻略完成后和游戏中心前拿气球的人对话
水上漂	可以在水域上移动	浅红市和乘龙旁边拿冲浪板的人对话
推山掌	可以推开巨石	浅红市从武藏和小次郎处拿到金假牙，之后交给镇内的园长



糖果与觉醒值

本作删除了努力值这一设定，每只宝可梦的六围能力值的组成部分，除了初始的个体值与依宝可梦种类而异的种族值外。新增了一个被称为“觉醒值”的部分，这部分数值提升方式很简单，就是吃糖果，糖果的主要来源是捕获宝可梦以及将捕获来的宝可梦传送给大木博士。糖果也有不同种类与尺寸大小之分，不同的种类对应提升不同的能力，不同尺寸分别对应每只宝可梦在不同阶段的觉醒值上限，每项能力的最终提升上限是200，关于糖果种类及作用请参看下文。

CP值

CP值同样是来自于《精灵宝可梦GO》的设定，是这只宝可梦各项能力综合的战斗力总值，也即意味着即使宝可梦本身等级不高，但只要喂足糖果，灌满觉醒值一样会非常厉害，相比起等级而言，CP值能够更直观地体现一只宝可梦的战斗力强度。

不同种类的糖果效果

种类	效果
神奇糖果	等级提升1级
敏捷糖果	提升宝可梦的速度
守护糖果	提升宝可梦的防御
知识糖果	提升宝可梦的特攻
力量糖果	提升宝可梦的攻击
元气糖果	提升宝可梦的体力
心灵糖果	提升宝可梦的特防
特定宝可梦名字的糖果	提升该特定宝可梦的六围全部能力

各尺寸的效果与限制

尺寸	觉醒值上限	宝可梦等级限制
通常	50	Lv1以上
L	100	Lv30以上
XL	200	Lv60以上
特定宝可梦名字的糖果	200	Lv1以上



TIPS 所有宝可梦都有亲密度这一隐藏数值，高亲密度时宝可梦可以获得战斗胜利后获得经验提升/异常状态自愈/受到致命攻击时剩下HP1/容易避开对方的招式/容易命中弱点等优势效果。

与《精灵宝可梦GO》的联动

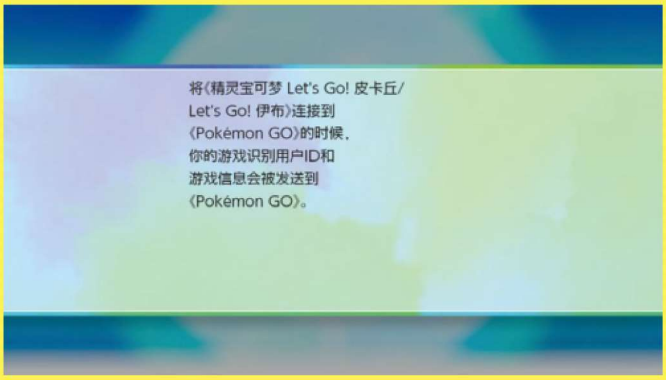
本作的最大卖点之一便是可以和热门手机游戏《精灵宝可梦 GO》进行联动，具体步骤如下：

①玩家首先需要打开《精灵宝可梦 GO》游戏，之后在设定中选择和 Nintendo Switch 进行连接。

②进入《精灵宝可梦 Let'GO！皮卡丘 / 伊布》游戏，打开菜单按 Y 进行设置，选择和《精灵宝可梦 GO》进行连接（与 Pokemon GO 连接），之后游戏会搜寻附近的《精灵宝可梦 GO》进行匹配，玩家确认训练师 ID 之后匹配成功。

③匹配成功后玩家可以选择将《精灵宝可梦 GO》中的宝可梦传输到《精灵宝可梦 Let'GO！皮卡丘 / 伊布》中。

④《精灵宝可梦 Let'GO！皮卡丘 / 伊布》中玩家的流程进展到浅红市后，就可以去镇内的 GO Park 接受《精灵宝可梦 GO》传输过来的宝可梦了，不过依然还需要玩家通过捕获才能获得。



流程篇

开始游戏前会让玩家输入主人公的名字和主人公宿敌的名字，关于主人公宿敌在攻略正文中将以“宿敌”来称呼。

真新镇

1. 主人公一觉醒来，调查电脑可以发现宿敌发来的邮件，之后宿敌会来到家中，招呼主人公去大木博士的研究所。

2. 前往镇内大木博士的研究所，剧情后和宿敌对话，之后往北前往 1 号道路，使用精灵球捕获搭档宝可梦（皮卡丘 / 伊布）。

3. 返回研究所，搭档宝可梦正式入队，同时从大木博士处获得了宝可梦图鉴。

4. 离开真新镇，沿着 1 号道路北上来到了常青市。

常青市

1. 先去友好商店，从店员处获得交给大木博士的货物。

2. 返回真新镇研究所，将货物交给大木博士。

3. 之后宿敌出现，这里会与宿敌进行第一次交手。

4. 取胜之后返回 1 号道路，可以获得运动套装。

5. 常青市虽然有宝可梦道馆，但是大门常年上锁无法进入，暂且不管，继续向北进入常青森林。

常青森林

1. 常青森林中有不少使用虫系的训练家，这里一部分宝可梦会使用毒系攻击，建议玩家进入之前准备解毒药。

2. 同时为了应付接下来要遭遇的道馆战，玩家需要在这里至少捕获一只草系宝可梦，皮卡丘版可以捕获走路草，而伊布版可以捕获喇叭芽。

3. 同时会低概率出现御三家之一的妙蛙草，想要捕获的玩家可以蹲点守候。

4. 从西北出口离开常青森林，之后来到 2 号道路，向北来到深灰市。

深灰市

1. 到达深灰市后先去精灵中心休整一下，接下来便可挑战深灰道馆。

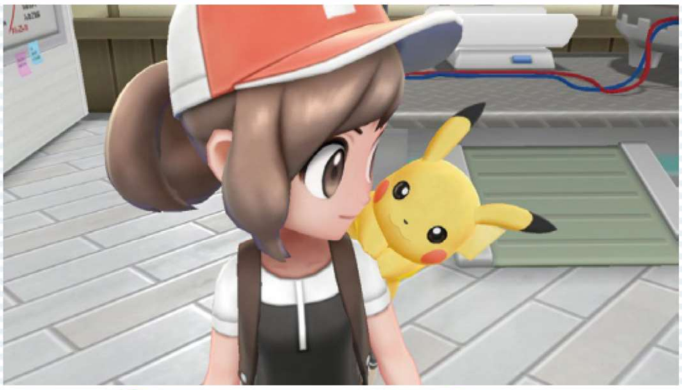
2. 挑战深灰道馆的条件是“持有草属性或水属性的宝可梦”，小刚使用宝可梦以岩系为主，阵容：小拳石（Lv11）、大岩蛇（Lv12）。小刚可以说是初代黄版玩家的噩梦，不过本作贴心了不少，如果玩家之前已经在常青森林捕获了走路草或喇叭芽的话就非常容易取胜，即使没有草系宝可梦，依靠皮卡丘或伊布在 Lv10 时习得的二重踢也不难获胜。

■深灰道馆馆主 小刚

宝可梦	等级	属性	弱点
小拳石	Lv11	岩/地面	格斗/地面/水/草/冰/钢
大岩蛇	Lv12	岩/地面	格斗/地面/水/草/冰/钢

3. 战胜道馆馆主小刚后获得灰色徽章，离开道馆时大木博士的孙子青绿会出现，和其对话后从深灰市东面离开，进入 3 号道路。

4. 沿路前进到最右侧，可以发现月见山的入口，旁边有精灵中心，休整之后进入月见山。





月见山

1. 月见山中途会有不少岔路，正确的道路是从 1 层最左上角的楼梯下去，再一直走到底即可。

2. 在道路尽头会有一名理科男子挡路，击败他后玩家需要从他背后的两块化石（甲壳 / 贝壳）中选择一块，之后可以游戏后期红莲镇的研究所中孵化出化石宝可梦。

3. 途中有不少火箭队的成员挡路，并且在获得化石之后还要和武藏与小次郎进行一场战斗，这是本作主线流程中为数不多的 2 对 2 战斗，对方阵容为瓦斯弹（Lv12）+ 阿柏蛇（Lv12）。获胜之后离开月见山，来到了 4 号道路。

华蓝市

1. 沿着 4 号道路一路前进到达华蓝市，虽然现在可以去挑战华蓝道馆，不过挑战华蓝道馆的条件是队伍中拥有 Lv15 以上的宝可梦。

2. 如果不满足条件的话可以先往北进入 24 号道路发展后面的剧情，拿到船票并充分提升队伍等级之后再来挑战。

3. 在华蓝市精灵中心左侧的民家前可以从 NPC 处获得妙蛙草，条件是累计捕获 30 只以上的野生宝可梦（累计捕获数，非图鉴）。

4. 在月见山入口处的精灵中心里，可以用 500 元从一名 NPC 处购买鲤鱼王，老玩家都知道鲤鱼王 Lv20 后可以进化为强力的暴鲤龙，因此立刻放到队伍中练级吧。

24号道路

1. 进入 24 号道路前会和宿敌见面并交手，打败他后继续在大桥上会 5 名拦路的训练师，不过不强，将之全部击倒后可获得金珠，之后打倒附近的火箭队手下。

■宿敌

宝可梦	等级	属性	弱点
波波	12	普通/飞行	电/冰/岩
走路草	12	草/毒	超能力/飞行/火/冰
伊布	13	普通	格斗

2. 继续沿着右边的道路前进，到达正辉的家中，帮助正辉和宝可梦分离，正辉为了感谢主人公，送给了主人公圣特安努号的船票。

3. 在 24 号道路过桥后在最左上的 NPC 处可以获得小火龙，条件是累计捕获 50 只以上的野生宝可梦。

华蓝市

1. 满足拥有 Lv15 以上宝可梦的条件后，就可以开始挑战华蓝道馆了。

2. 华蓝道馆的训练师及馆主小霞使用宝可梦以水系为主，皮卡丘版的话由于皮卡丘本身就是电系，因此基本可以轻松取胜，而伊布版的话建议让伊布从精灵中心的驯兽师处习得电系的搭档招式“麻麻电击”，同时队伍中若配有妙蛙草等草系宝可梦的话就更保险了，战胜小霞后获得蓝色徽章。

3. 离开道馆后前往华蓝市右上角的民家，发现火箭队又在捣乱，从民家右侧墙壁的洞出去，打倒火箭队手下，便可以从南面离开华蓝市，进入 5 号道路。

4.5 号道路上玩家可以找到宝可梦培育小屋，耗费一定金钱可以将宝可梦寄存在小屋中，之后根据主人公移动的步数，寄存在小屋中的宝可梦可以获得相应的经验。通关之后还可以在这里使用王冠道具将练到 100 级的宝可梦的个体值提升至最高。



■华蓝道馆馆主 小霞

宝可梦	等级	属性	弱点
可达鸭	18	水	电/草
宝石海星	19	水/超能力	电/草/虫/幽灵

枯叶市

1. 沿着 5 号道路一路南下，通过地下通道后来到 6 号道路，之后继续南下便能来到枯叶市，这里的道馆入口处被灌木封锁，暂且不管，向枯叶港口进发即可。

2. 拿着正辉给的船票即可进入停泊在这里的圣特安努号，前往 2F 的船长室，在船长室前会再度和宿敌遭遇并进行战斗。

■宿敌

宝可梦	等级	属性	弱点
比比鸟	20	普通/飞行	电/冰/岩
走路草	20	草/毒	超能力/飞行/火/冰
伊布	21	普通	格斗

3. 取胜后进入船长室，帮助船长缓解晕船症状后船长会教授搭档秘术招式“袈裟斩”。

4. 虽然接下来就可以去挑战这里的道馆了，不过因为之后就无法再进入圣特安努号，因此建议大家离开之前把船上的道具搜刮干净，训练师也全部都打一遍。

5. 返回枯叶市，用袈裟斩砍掉道馆门口的灌木，进入道馆开始挑战，要到达馆主马志士处的两道开关分别在最上方中央的垃圾桶以及向下一个位置的垃圾桶（必须按顺序开），马志士使用的宝可梦以电系为主，均带有地面系弱点，因此可以在附近的地鼠洞穴抓一只三地鼠（或是之前能抓到钻山兽）的话，打起来也是很轻松的，战胜马志士后获得橙色徽章。

6. 离开道馆，在友好商店前和小霞对话，得知了 11 号道路的地鼠洞穴是返回深灰市的近路，于是便前往地鼠洞穴。

7. 累计捕获宝可梦数量达到 60 只的话，可以从枯叶市精灵中心旁的 NPC 处获得杰尼龟。

8. 枯叶市东侧建筑物 2 楼可以见到大木博士的助手，如果累计捕获宝可梦数量达到 30 只以上时，他会帮助玩家判断宝可梦的个体值。

■枯叶道馆馆主 玛志士

宝可梦	等级	属性	弱点
霹雳电球	25	电	地面
小磁怪	25	电/钢	格斗/地面（4倍）/火
雷丘	26	电	地面



地鼠洞穴→2号道路→9号道路

1. 地鼠洞穴正如其名，这里刷新的野生宝可梦里地鼠占了绝大的比例，这也意味着在这里抓怪非常容易积累连锁倍率，因此也是游戏前期不错的练级场所。

2. 一路往西北前进，从另外一头出来后发现自己身处于 2 号道路之前无法进入的民家旁边，从民家中的 NPC 处可以让搭档学到秘术“炫光闪”。

3. 离开民家后宿敌会出现，和其对话后前往华蓝市（可以选择直接自动过去，或是自己走过去）。

4. 从华蓝市东侧离开，进入 9 号道路，之后在尽头的精灵中心处和火箭队手下战斗，胜利后进入岩山隧道。

TIPS 提升宝可梦的亲密度的方法有：①将其从精灵球中放出同行；②等级提升；③带其和诸如道馆馆主及四天王等强力训练家对战；④对其使用神奇糖果或PP最大值提升的道具；⑤在战斗中对其使用强化道具；⑥不要让其进入濒死状态。

岩山隧道

1. 进入岩山隧道后发现其中一片漆黑，使用秘术“炫光闪”即可照亮周围，之后便能正常前进了。

2. 岩山隧道的场景略复杂，最快通过的流程如下：

①从地下1层的右上进入地下2层。

②通过地下2层的左上来到右上部分，再返回地下1层。

③从地下1层右下到地下2层。

④从左下到左上，再返回地下1层。

⑤从地下1层的左下离开，进入10号道路。

紫苑镇

1. 沿着10号道路一路南下，进入紫苑镇，之后前往镇内的宝可梦塔。

2. 在宝可梦塔的2层和宿敌遭遇，进行战斗。

3. 胜利后继续向上层进发，发现一只到此的卡拉卡拉，但之后会被幽灵阻拦而被迫离开。

4. 返回紫苑镇，在8号道路入口处再次遭遇火箭队，剧情进入8号道路。

5. 沿着8号道路一路向左前进，通过地下通道进入7号道路，继续前进，来到玉虹市。

■宿敌

宝可梦	等级	属性	弱点
比比鸟	27	普通/飞行	电/冰/岩
臭臭花	27	草/毒	超能力/飞行/火/冰
雷伊布	28	电	地面

玉虹市

1. 到达玉虹市后首先可以去挑战道馆，这里的道馆入场条件是“持有可爱的宝可梦”，直接出示搭档皮卡丘或伊布即可。

2. 道馆训练师和馆主使用的宝可梦以草属性为主，如果之前没有锻炼出强力的火属性或虫属性宝可梦的话，可以让搭档皮卡丘或伊布学习搭档招式“飘飘坠落（飞行系，皮卡丘版）”或“哗哗气场（超能力系，伊布版）”，能让战斗轻松不少，战胜莉佳后可获得彩虹徽章。

■玉虹道馆馆主 莉佳

宝可梦	等级	属性	弱点
藤蔓怪	30	草	火/冰/虫/飞行/毒
口呆花	32	草/毒	火/超能力/冰/飞行
霸王花	32	草/毒	火/超能力/冰/飞行

3. 之后前往玉虹大厦前，会发现小刚，小刚会交给玩家美味的茶。

4. 去游戏中心，和右上角海报前的火箭队手下战斗，胜利后调查海报可发现秘密通路，之后可以进入火箭队秘密基地。

5. 在火箭队基地最深处打败火箭队老大坂木，可以获得西尔佛检视镜。

6. 火箭队基地攻略完成后，和游戏中心外面拿着气球的男人对话，可以让搭档习得秘术“凌空渡”，之后只需打开地图便可直接飞到指定的城镇。



7. 利用“凌空渡”直接返回紫苑镇。

8. 玉虹市精灵中心有一名祈祷师NPC能够占卜性格，付给她10000元后通过回答问题可以出现固定的野生宝可梦的性格，这一效果每天0点的时候重置。

■火箭队基地简单流程

① B1F的下方区域和B2F的传送带区域都有不少道具可拿，但如果要赶路的话只需一路直接来到B3F即可。

② B3F通过传送带区域来到右下角，进入B4F。

③ B4F左上角打败火箭队成员，获得电梯钥匙。

④返回B2F，通过传送带区域去右下角，进入电梯，下到B4F，打败武藏和小次郎（双弹瓦斯Lv32+阿柏怪Lv32）、火箭队干部阿波罗（双弹瓦斯Lv33、大嘴蝠Lv33），之后挑战火箭队老大坂木，对方两只宝可梦均有格斗弱点，因此推进使用格斗系宝可梦或招式进行战斗。

■火箭队老大 坂木

宝可梦	等级	属性	弱点
猫老大	35	普通	格斗
独角犀牛	35	岩/地面	火/草/格斗/冰/地面/钢

紫苑镇

1. 再次进入宝可梦塔，拿着西尔佛检视镜就可以不受幽灵的干扰，一路往上即可。这里的训练师使用的几乎全部都是幽灵系宝可梦，如果之前玩家以物理系为主力的话，这里需要适当调整一下阵容。

2. 在6F会触发卡拉卡拉和其母亲嘎啦嘎啦的剧情，之后继续前进，会再次和武藏与小次郎（阿柏怪LV34+双弹瓦斯Lv34）交手，胜利后救出富士老人，获得宝可梦之笛。

3. 离开宝可梦塔，从紫苑镇南面进入12号道路。

12号道路~13号道路~14号道路~15号道路

1. 这段流程非常长，路途上也有着海量的训练师等待着玩家，建议出发前带其足够的补给品，当然弹尽粮绝之时就用凌空渡返回紫苑镇或枯叶市休整吧。

2. 在12号道路和11号道路的交界处，玩家会看到一只睡着的卡比兽，使用宝可梦之笛便可将其唤醒，之后会与其战斗，将之击败便可进行捕获了。

3. 沿着15号道路一路向右便可来到浅红市。

浅红市

1. 首先前往镇内的道馆挑战馆主，这里道馆的入场条件是宝可梦图鉴达成50种以上，注意必须是自己捕获或是进化得到的宝可梦才算数。如果数量不够的话可以考虑去捕获低级别的虫系宝可梦或是把一些需要用石头进化的宝可梦都进化。

2. 城镇里有GO Park设施，主要作用是和手游《精灵宝可梦GO》进行联动。

3. 在城镇下方的沙滩上会发现武藏和小次郎，剧情后会获得金假牙。

4. 来到镇上园长的家中，将金假牙交给园长，园长会教授给搭档秘术“推山掌”。



5. 和有GO Park前拉普拉斯旁边拿着冲浪板的男子说话，可以让搭档习得秘术“水上漂”。

6. 这里道馆的训练师及馆主使用的宝可梦以毒系为主，穿过一段隐形墙壁构成的迷宫后即可找到馆主阿桔，推荐使用超能力系的宝可梦或招式进行迎战。击败阿桔后可以获得粉红徽章。

■浅红道馆馆主 阿桔

宝可梦	等级	属性	弱点
双弹瓦斯	43	毒	超能力/地面
臭臭泥	43	毒	超能力/地面
大嘴蝠	43	毒/飞行	电/超能力/冰/岩
摩鲁蛾	44	虫/毒	火/飞行/岩/超能力

金黄市

1. 接下来要去的地方是 7 号道路和 8 号道路之间的金黄市，只需要将之前在玉虹市小刚给的美味的茶交给 7 号道路或 8 号道路通道的警卫即可。

2. 进入城镇后发现这里已经被火箭队占领，前往城镇中央的西尔佛公司，会见到青绿和宿敌出现，之后和青绿对话，发生战斗。

■青绿

宝可梦	等级	属性	弱点
椰蛋树	37	草/超能力	火/飞行/虫/（4倍）/冰/恶/毒/幽灵
喷火龙	35	火/飞行	电/岩（4倍）/水

3. 胜利后开始正式攻略西尔佛公司，这里是游戏迄今为止最复杂的迷宫，整栋大楼内有大量的传送点以及多如牛毛的火箭队手下，玩家需要一面击败火箭队手下一面前进。

■西尔佛公司简单流程

①打败青绿之后，首先一路前往 5F，之后往左走找到火箭队干部阿波罗与其手下，进行战斗。

②打败阿波罗后获得钥匙卡，之后前往 3F。

③从 3F 中央房间的传送点（同房间中有黄金香水）传送到 7F，之后进入下面的传送点。

④传送到 11F 后打败武藏和小次郎，在社长室再度挑战坂木，确保队伍中最好有使用地面或超能力系招式的宝可梦与之应战。

⑤不过由于大楼内好东西不少，建议玩家还是尽量探全整个迷宫回收道具。

⑥西尔佛公司攻略完成后，从 7F 的 NPC 处可以获得一只拉普拉斯，不要错过了。

■火箭队老大 坂木

宝可梦	等级	属性	弱点
尼多力诺	37	毒	超能力/地面
猫老大	35	普通	格斗
独角犀牛	37	地面/岩	水（4倍）/草（4倍）/冰/格斗/地面/钢
尼多后	41	地面/毒	地面/超能力/水/冰

4. 打倒坂木之后，西尔佛公司的社长为了感谢玩家，会送给玩家一个大师球。

5. 完成西尔佛大厦的攻略后，就可以去挑战金黄道馆了，入场要求是持有 Lv45 以上的宝可梦，进入道馆后通过一连串传送阵后即可找到馆主娜姿。

6. 道馆中的训练师和娜姿使用的宝可梦以超能力系为主，其弱点只有恶和虫两种，我方在选择出战阵容方面受到的限制会较多，第 1 世代尚未出现恶系宝可梦，但玩家可以通过在各地精灵中心和 NPC 交换来获得阿罗拉形态的第 1 世代的宝可梦，其中阿罗拉小拉达（华蓝市交换）是恶属性宝可梦，可以在本场战斗发挥作用，除此以外也可以让其他宝可梦习得恶属性招式。击败娜姿后获得金色徽章。



7. 金黄市最上方有一所格斗道馆，打败其中的所有格斗系训练家后，玩家可以在飞腿郎和快拳郎这两只格斗系宝可梦中选择一只获得。

■金黄道馆馆主 娜姿

宝可梦	等级	属性	弱点
魔墙人偶	43	超能力/妖精	毒/钢/幽灵
迷唇姐	43	超能力/冰	虫/恶/火/岩/鬼/钢
胡地	44	超能力	虫/恶

21号水道

1. 前往地图最下方的红莲镇有 19 号水道和 21 号水道两条路，建议选择路途较短的 21 号水道。

2. 确认了在浅红市习得水上漂及推山掌这两个秘术后，先飞回真新镇，从最南面的地方使用水上漂，之后沿着 21 号水道向红莲镇进发。

3. 沿路可以抓到很多水系的宝可梦，建议抓一只培养一下以应付后面的道馆战。

红莲镇

1. 红莲镇的道馆同样大门紧锁，需要去镇上的宝可梦屋中寻找秘密钥匙，在宝可梦屋最深处找到秘密钥匙后，从传送点返回入口处。

■宝可梦屋简单流程

①进入后直接从最近的楼梯上 2F。

②从 2F 左上房间的楼梯上到 3F。

③在 3F 启动楼梯右边的机关开门，之后一路向南从 3F 正下方的梯子下到 1F。

④从梯子右下的楼梯进入 B1F，启动正下方房间里的机关→启动右上房间的机关→去最左边房间中获得秘密钥匙。

⑤返回 1F，从右边的传送点回到出口。

2. 之后可以进入红莲道馆，这里需要回答道馆馆主夏伯提出的 5 个问题，全部答对就可以和馆主夏伯战斗，5 道题答案分别是①鸭嘴火兽；② 8 个；③效果不好；④不是；⑤夏伯，每答错一题就要额外和一名训练师进行战斗。夏伯使用的宝可梦以火属性为主，属性非常单纯，练度足够的水 / 地面 / 岩系的宝可梦以及相关招式可以吊打，将之击败后可以获得深红徽章。

■红莲道馆馆主 夏伯

宝可梦	等级	属性	弱点
鸭嘴火兽	47	火	水/地面/岩
烈焰马	47	火	水/地面/岩
九尾	47	火	水/地面/岩
风速狗	48	火	水/地面/岩

3. 之前在月见山洞窟和深灰市博物馆获得的贝壳化石 / 甲壳化石 / 秘密琥珀可以在红莲镇的研究所中孵化，分别得到化石宝可梦菊石兽、化石盔与化石翼龙。



常青市

1. 返回常青市，在常青道馆前见到了宿敌，剧情后前往真新镇研究所，从大木博士处获得了钥石以及喷火龙 X、喷火龙 Y、妙蛙花、水箭龟的超级进化石，之后就可以在战斗中让对应宝可梦发动超级进化了，其中喷火龙 X/Y 的超级进化颇为强力，如果玩家之前有练过的话推荐带在身上。

2. 再次来到常青市道馆，发现道馆的门已经打开，进入道馆，在最深处发现这里的馆主就是火箭队老大坂木，他的宝可梦阵容除了猫老大之外依然以地面系为主力，使用水系宝可梦和对应招式便能占得先机，一番恶战后打败了坂木，获得了最后的绿色徽章。



■常青道馆馆主 坂木

宝可梦	等级	属性	弱点
三地鼠	49	地面	水/草/冰
猫老大	49	普通	格斗
尼多王	49	地面/毒	水/地面/冰/超能力
钻角犀兽	50	地面/岩	水（4倍）/草（4倍）/地面/格斗/冰/钢

TIPS 超级进化系统在本作依然健在，喷火龙X・Y/水箭龟/妙蛙花的超级进化石在主线剧情中自动获得；华蓝洞窟第一次打败碧蓝后可以获得超梦X・Y超级进化石；其余超级进化石均在石英高原的精灵中心的NPC处购买。

冠军之路～石英高原

1. 从常青市左侧的道路出来，进入 22 号道路，这里会和宿敌再次进行一场战斗。



■宿敌			
宝可梦	等级	属性	弱点
大比鸟	50	飞行/普通	电/岩/冰
霸王花	50	草/毒	火/飞行/冰/超能力
嘎啦嘎啦	50	地面	水/草/冰
雷伊布（皮卡丘版）	50	电	地面
雷丘（伊布版）	50	电	地面

2. 继续前进，来到 23 号道路，这里共有 8 个 NPC 守卫，每个守卫前都要出示对应道馆的徽章才能通行，如果之前已获得全部徽章的话，就能进入最后的冠军之路。

3. 冠军之路中出现的训练师们也比之前遭遇的更为强大，一路突破重重阻碍后，来到了最终目的地——宝可梦联盟所在地石英高原。



■冠军之路快速攻略

①进入 1F 之后先去右边启动机关开门，之后从最左上的楼梯来到 2F。

②去 2F 左下启动机关开门，从最右侧楼梯来到 3F。

③启动 3F 左上角的机关开门，之后将 3F 下方的石头从落穴推至 2F。

④返回 2F，将从 3F 落下的石头推至左边的机关处压住机关开门。

⑤从右下角的楼梯可以一路前进来到石英高原。

4. 在入口处的精灵中心进行休息，买齐足够的补给品，正式挑战宝可梦联盟四天王，这里要注意一旦进入联盟之后将要进行五连战，玩家需要备齐足够的补给品，同时尽量将主力宝可梦都升至 55 级以上再开始攻略。另外精灵中心旁边的 NPC 可以帮助宝可梦回忆其曾经忘掉的招式，但需要消耗一个心之鳞片。

5. 在挑战宝可梦联盟前，玩家可以先去世界各地捕获三神鸟（火焰鸟、急冻鸟、闪电鸟），三神鸟的等级均为 50，如果玩家的队伍等级还不是很高，可以直接把抓来的三神鸟用来作为挑战联盟的即时战力，关于捕获途径请参看后文的神兽捕获。

6. 至于出战阵容可以参看下文四天王及冠军的宝可梦阵容进行搭配，不过实际从敌方阵容的弱点就能看出，玩家只需要配备一只强力电系宝可梦和一只超能力系宝可梦就可以应付大多数战斗。击败四天王后，玩家会发现最后等待着的联盟冠军正是自己的宿敌，他和玩家一样会携带六只宝可梦出战，且大比鸟还会超级进化，要小心。击败宿敌后玩家成为了新的联盟冠军，并进入了名人殿堂。游戏本篇流程至此告一段落。



四天王 科拿			
宝可梦	等级	属性	弱点
白海狮	51	水/冰	电/草/格斗
刺甲贝	51	水/冰	电/草/岩/格斗
呆壳兽	51	水/超能力	电/虫/草/恶/幽灵
迷唇姐	51	超能力/冰	火/岩/虫/幽灵/恶
拉普拉斯	52	水/冰	电/草/岩/格斗
■四天王 希巴			
宝可梦	等级	属性	弱点
大岩蛇	52	岩/地面	草（4倍）/水（4倍）/地面/格斗
飞腿郎	52	格斗	超能力/飞行
快拳郎	52	格斗	超能力/飞行
蚊香泳士	52	水/格斗	超能力/草/电/飞行
怪力	53	格斗	超能力/飞行
■四天王 菊子			
宝可梦	等级	属性	弱点
双弹瓦斯	53	毒	地面/超能力
大嘴蝠	53	毒/飞行	电/岩/冰/超能力
耿鬼	53	毒/幽灵	地面/超能力/幽灵
阿柏怪	53	毒	地面/超能力
耿鬼	54	毒/幽灵	地面/超能力/幽灵
■四天王 小渡			
宝可梦	等级	属性	弱点
刺海马	56	水	电/草
暴鲤龙	56	水/飞行	电（4倍）/岩
喷火龙	56	火/飞行	电/岩/水
化石翼龙	60	岩/飞行	水/冰/岩/钢/电
快龙	62	龙/飞行	冰（4倍）/龙/妖精
■冠军（宿敌）			
宝可梦	等级	属性	弱点
超级大比鸟	56	普通/飞行	电/冰/岩
霸王花	56	草/毒	火/飞行/冰/超能力
嘎啦嘎啦	56	地面	草/水/冰
烈焰马	56	火	水/地面/岩
呆壳兽	56	水/超能力	虫/电/恶/草/幽灵
雷伊布（皮卡丘版）	57	电	地面
雷丘（伊布版）	57	电	地面



TIPS 枯叶市有一个坐在椅子上的空手道王模型的NPC，皮卡丘版用5只卡蒂狗可以和其交换猫老大，而伊布版可以用5只喵喵和其交换风速狗

通关后追加要素一览

乘坐宝可梦飞翔

在通关后玩家可以选择喷火龙、快龙和化石翼龙为同行宝可梦时，可以搭乘在宝可梦身上自由自在随意飞翔，不受地形与障碍物的干扰，另外在天空中飞行时也会遭遇一些飞行系的宝可梦，且火焰鸟、闪电鸟和急冻鸟这三神鸟也有极低概率会在空中刷新，玩家可以就此捕获重复的三神鸟。

捕获神兽

本作可以捕获的神兽包括三神鸟（火焰鸟、急冻鸟、闪电鸟）以及超梦，其中三神鸟在通关前就可以捕获，而超梦必须要等通关之后。他们的具体位置如下：

■火焰鸟

火焰鸟的位置就在冠军之路的必经之地上，玩家应该不会错过，，经过特殊战斗打败它后就可以将之捕获，其弱点为岩（4 倍）/ 水 / 电。



■急冻鸟

首先要在浅红市习得秘术“水上漂”与“推山掌”，之后从东侧的 19 号水路可以到达与主线无关的区域双子岛，在内部可以找到急冻鸟，，经过特殊战斗打败它后就可以将之捕获，其弱点为岩（4 倍）/ 火 / 电 / 钢。



■闪电鸟

习得秘术“水上漂”之后，从华蓝市沿着 9 号道路来到岩山隧道前，之后使用水上漂可以从右面的水路一路向南来到无人发电厂，深处可以找到闪电鸟，经过特殊战斗打败它后就可以将之捕获，其弱点为冰 / 岩。



■超梦

通关后在 24 号道路通过大桥，在左侧水域使用水上漂可以来到华蓝市左上角的华蓝洞窟，途中在上层用推山掌将石头从落穴处推落至下层的水中可以阻挡湍流，使玩家可以顺利前进，之后在地下最深处可以找到本作最强的宝可梦——Lv70 的超梦，经过特殊战斗打败超梦后就可以将之捕获。超梦的弱点为虫、恶、幽灵，实力十分强大，建议玩家充分强化自己手中的阵容后再行挑战。

另外，华蓝洞窟的 2 层利用黄金香水提升吉利蛋的出现率后，是通关后效率最高的练级点，而且玩家可以在华蓝洞窟 2 层地面的发亮处可捡到各种道具，包括精灵球、各种高级果实、化石，甚至有极低概率会捡到大师球。这些拾取点每隔一段时间就会刷新，玩家在练级之余不要漏捡东西哦。



注：特殊战斗加上捕获的时间总共只有 5 分钟，因此神兽是存在逃走的可能性的，建议玩家在捕获之前留好记录。

大师训练师

通关之后在关都各地都会出现名为“大师训练师”的新敌人，总共 153 人。玩家可以挑战他们，不过要注意和大师训练师之间的交手必须遵循特殊的规则：每个大师训练师头上都有一个特定的宝可梦图标，他在战斗中只会使用这一只宝可梦战斗，而玩家也只能使用和其相同的宝可梦进行 1 对 1 的单挑。和大师训练师战斗时禁止使用道具，完全是同种宝可梦之间的纯性能比拼。大师训练师们的宝可梦等级都相当高且觉醒值也经过了大幅度强化（尤其是技能方面也会有大量魔改），玩家也需要努力强化自己的宝可梦后再进行挑战，击败某一大师训练师后玩家即可获得“XXX（该训练师对应宝可梦）大师”的称号，拿全全部 153 个大师训练师称号也是通关后玩家们的核心游玩内容。



强化后的宝可梦联盟及各道馆馆主

通关后返回石英高原的宝可梦联盟后，玩家可以重新挑战强化后的四天王及宿敌，四天王持有的宝可梦除了等级提升之外，还会额外追加一只阿罗拉版本的宝可梦（科拿追加阿罗拉穿山王，希巴追加阿罗拉隆隆岩，菊子追加阿罗拉嘎啦嘎啦，小渡追加阿罗拉椰蛋树，且他的喷火龙还会追加 X 版超级进化），强化版四天王及宿敌可以重复挑战，这也是通关后快

速刷钱的最佳方式。

除了强化后的联盟之外，玩家还可以挑战强化后的各城镇道馆馆主，不过和宝可梦联盟不同的是强化后的道馆馆主每天只能挑战一次，击败强化版馆主后也能获得大量金钱，推荐大家每天都去打一打。

此外玩家若返回玉虹市的火箭队基地，在最深处可以和火箭队干部阿波罗再度对战。



和初代三主角的对战

通关之后玩家可以遇到初代三主角——赤红、青绿和碧蓝并与其进行对战，他们的实力比起强化的四天王及各道馆馆主更强一筹，下面是遇到这三人的方法。

■青绿

通关之后，青绿就会作为常青市的道馆馆主等待的玩家的挑战，和其他强化后的馆主一样，青绿也只能一天挑战一次，其使用的宝可梦阵容为肯泰罗（Lv66）、椰蛋树（Lv66）、暴鲤龙（Lv66）、化石翼龙（Lv66）、胡地（Lv66）、超级喷火龙 Y（Lv68）。



■碧蓝

在华蓝洞窟捕获超梦成功后，第二次进入华蓝洞窟，在原本超梦的地方就能发现碧蓝，玩家可以挑战她，胜利后可获得超梦的超级进化石 X 和 Y。之后碧蓝会在华蓝市中心喷泉处出现（需要击败一次强化后的四天王），且玩家每挑战成功一次宝可梦联盟（四天王 + 宿敌），就可以挑战一次碧蓝，她的宝可梦阵容为皮可西（Lv66）、九尾 (Lv66)、大食花 (Lv66)、耿鬼 (Lv66)、袋兽（Lv66）、超级水箭龟（Lv68）。



■赤红

挑战赤红的条件是至少打败 6 名以上大师训练家，获得 6 个称号后，在石英高原的精灵中心入口前可以找到他并进行挑战，赤红的宝可梦阵容平均等级为 85，是本作的最强 BOSS。打败他后虽然可以重复挑战，但之后就无法重复获得金钱和经验了。赤红使用的宝可梦阵容为皮卡丘（Lv85）、拉普拉斯（Lv85）、怪力（Lv85）、风速狗（Lv85）、卡比兽（Lv85）、超级妙蛙花（Lv85）。



银色王冠与金色王冠

在《精灵宝可梦 究极之日 / 究极之月》中追加了能够让 Lv100 的宝可梦的个体值强化到最大 31 的道具“金色王冠”（提升全部六围数据））与“银色王冠”（某一项六围数据），这两个道具也沿袭到了本作，获得途径有两种，一是在枯叶市的码头和来自《日 / 月》的 NPC 茉莉进行对战，取胜之后可以获得银色王冠，但是每天只能挑战 1 次。二是在玉虹市的游戏中心有 6 个点每天会刷新一次可拾取的道具，有极低概率可以捡到银色王冠和金色王冠，除此之外，游戏中心可以捡到提升技能使用次数上限的 PP 提升剂 /PP 极限提升剂也有很有价值的，建议大家每天去碰碰运气。

全招式学习机器获得方法一览

编号	招式名	获得方法
1	头锤	在深灰市打败馆主小刚
2	挑衅	和红莲镇研究所2F的研究员对话
3	帮助	和玉虹市百货公司3F的店员对话
4	瞬间移动	宝可梦塔4F
5	睡觉	火箭队基地地下2F左侧
6	光墙	把美味之水交给玉虹市百货公司楼顶的少女（在旁边的自动贩卖机购买）
7	守住	把果汁牛奶交给玉虹市百货公司楼顶的少女（在旁边的自动贩卖机购买）
8	替身	持有皮皮的情况下和金黄市某间民家2楼的少女对话
9	反射壁	把劲爽汽水交给玉虹市百货公司楼顶的少女（在旁边的自动贩卖机购买）
10	挖洞	在华蓝市打败火箭队
11	鬼火	在常青市和可以用袈裟斩砍掉的灌木前的NPC对话
12	硬撑	打败7号道路的教练训练家
13	劈瓦	打败10号道路的教练训练家
14	飞翔	从16号道路北侧小屋中的NPC处获得
15	地球上投	打败25号道路的教练训练家
16	电磁波	用袈裟斩砍掉25号道路的灌木
17	龙尾	在玉虹市百货公司2F以20000元购入
18	急速折返	在玉虹百货公司2F以20000元购入
19	铁尾	在玉虹市百货公司2F以50000元购入
20	恶之波动	火箭队基地地下3层
21	欺诈	红莲镇宝可梦屋3F右上房间
22	岩崩	红莲镇宝可梦屋2F左上房间
23	雷电拳	打败金黄市北面格斗道馆中的教练训练家
24	十字剪	12号道路稍稍上方，必须用水上漂才能到达的小岛
25	攀瀑	在玉虹市百货公司2F以30000元购入
26	毒击	在玉虹市用水上漂到达的地方
27	剧毒	在浅红市打败馆主阿桔
28	三重攻击	在玉虹市百货公司2F以30000元购入
29	热水	在华蓝市打败馆主小霞
30	健美	在玉虹市百货公司2F以10000元购入
31	火焰拳	打败15号道路的教练训练家
32	魔法闪耀	从12号道路民家中获得
33	冥想	在金黄市打败馆主娜姿
34	龙之波动	西尔佛公司7F右侧房间

TIPS 攻略中提及的几V是指该宝可梦基础个体值有几项为满值，6V即为该宝可梦六围的基础值为全满。

编号	招式名	获得方法
35	冰冻拳	打败21号水道的教练训练家
36	10万伏特	在枯叶市打败馆主马志士
37	喷射火焰	西尔佛公司10F左下房间
38	打雷	无人发电所地图右下
39	逆鳞	打败冠军之路3F中央右侧出口附近的教练训练家
40	精神强念	从金黄市右下民家处获得
41	地震	在常青市打败馆主坂木获得
42	自爆	打败西尔佛公司2F的教练训练家
43	暗影球	在玉虹市百货公司2F以30000元购入
44	嬉闹	玉虹大厦4F
45	日光束	冠军之路2F中央附近
46	大字爆炎	在红莲镇打败馆主夏伯
47	冲浪	15号道路左侧

编号	招式名	获得方法
48	破坏光线	在玉虹市百货公司2F以100000元购入
49	蛮力	冠军之路2F右上
50	羽栖	从12号道路北侧建筑物2层获得
51	暴风雪	冠军之路3F左上
52	污泥炸弹	红莲镇宝可梦屋B1F
53	超级吸取	在玉虹市打败馆主莉佳
54	加农光炮	西尔佛公司5F左下房间
55	冷冻光束	双子岛B2F中央附近
56	隐形岩	冠军之路1F最上方
57	聚宝功	打败3号道路靠近月见山一侧的教练训练家
58	直冲钻	打败17号道路的教练训练家
59	食梦	打败12号道路南侧的教练训练家
60	超级角击	在通关后打败华蓝洞窟入口处的教练训练家

全宝可梦图鉴获得方法一览

本作的宝可梦包括初代151种+18种阿罗拉形态+来自《精灵宝可梦GO》联动的美录坦和美录梅塔，总共171种，下面就为大家列出全部宝可的获得方法（美录坦和美录梅塔要求玩家必须玩《精灵宝可梦GO》才能获得，对于大多数国内玩家来说大概是比较困难的）。

※美录坦和美录梅塔的808和809编号为其在全国图鉴中的编号。

编号	名称	获得方法
1	妙蛙种子	常青森林
		从华蓝市道馆旁边的民家前的NPC处得到（需要累计捕获30只以上的宝可梦）
2	妙蛙草	妙蛙种子Lv16进化
3	妙蛙花	妙蛙草Lv42进化
4	小火龙	岩山隧道捕获
		24号道路过桥后从左上角的NPC处获得（需要累计捕获50只以上的宝可梦）
5	火恐龙	小火龙Lv16进化
6	喷火龙	火恐龙Lv36进化
7	杰尼龟	24号道路捕获
		从枯叶市精灵中心旁的NPC处得到（需要累计捕获60只以上的宝可梦
8	卡咪龟	杰尼龟Lv16进化
9	水箭龟	卡咪龟Lv36进化
10	绿毛虫	2号道路、常青森林
11	铁甲蛹	常青森林
		绿毛虫Lv7进化
12	巴大蝶	常青森林（皮卡丘版限定）
		铁甲蛹Lv10进化
13	独角虫	2号道路、常青森林
14	铁壳蛹	常青森林
		独角虫Lv7进化
15	大针蜂	常青森林（伊布版限定）
		铁壳蛹Lv10进化
16	波波	5、6号道路等诸多区域
17	比比鸟	5、6号道路等诸多区域
		波波Lv18进化
18	大比鸟	21号水道
		比比鸟Lv36进化
19	小拉达	1、3号道路等诸多区域出现
	阿罗拉小拉达	华蓝市精灵中心用小拉达交换
20	拉达	11、16号道路等诸多区域出现
		小拉达Lv20进化
	阿罗拉拉达	阿罗拉小拉达Lv20进化
21	烈雀	3、4、22、9、10、23号道路
22	大嘴雀	9、10、23号道路
		烈雀Lv20进化
23	阿柏蛇	3、4号道路（伊布版限定）
24	阿柏怪	阿柏蛇Lv22进化
25	皮卡丘	作为搭档宝可梦在游戏初期获得（皮卡丘版限定）
		常青森林
26	雷丘	皮卡丘使用雷之石进化
	阿罗拉雷丘	金黄市精灵中心用雷丘交换
27	穿山鼠	3、4号道路（皮卡丘版限定）
	阿罗拉穿山鼠	玉虹市精灵中心使用穿山鼠交换（皮卡丘版限定）

编号	名称	获得方法
28	穿山王	穿山鼠Lv22进化
	阿罗拉穿山王	阿罗拉穿山鼠使用冰之石进化
29	尼多兰	9、10、22、23号道路
30	尼多娜	9、10、23号道路
		尼多兰Lv16进化
31	尼多后	25号道路
		尼多娜使用月之石进化
32	尼多朗	9、10、22、23号道路
33	尼多力诺	9、10、23号道路
		尼多朗Lv16进化
34	尼多王	25号道路
		尼多力诺使用月之石进化
35	皮皮	月见山
36	皮可西	月见山
		皮皮使用月之石进化
37	六尾	5、6、7、8号道路（伊布版限定）
	阿罗拉六尾	玉虹市精灵中心使用六尾交换（伊布版限定）
38	九尾	7、8号道路（伊布版限定）
		六尾使用火之石进化
	阿罗拉九尾	阿罗拉六尾使用冰之石进化
39	胖丁	5、6、7、8号道路
40	胖可丁	胖丁使用月之石进化
41	超音蝠	月见山、地鼠洞窟等几乎所有洞窟场景均会出现
42	大嘴蝠	宝可梦塔、岩山隧道、双子岛、冠军之路、华蓝洞窟
		超音蝠Lv22进化
43	走路草	1、2号道路、常青森林等诸多区域（皮卡丘版限定）
44	臭臭花	12、13、14、15号道路（皮卡丘版限定）
		走路草Lv21进化
45	霸王花	21号水道（皮卡丘版限定）
		臭臭花使用叶之石进化
46	派拉斯	月见山
47	派拉斯特	派拉斯Lv24进化
48	毛球	14、15、24、25号道路
49	摩鲁蛾	14、15号道路
		毛球Lv31进化
50	地鼠	地鼠洞窟
	阿罗拉地鼠	紫苑镇精灵中心使用地鼠交换
51	三地鼠	地鼠洞窟
		地鼠Lv26进化
	阿罗拉三地鼠	阿罗拉地鼠Lv26进化
52	喵喵	24、25号道路（伊布版限定）
	阿罗拉喵喵	在红莲镇精灵中心使用喵喵交换（伊布版限定）
53	猫大王	喵喵Lv28进化（伊布版限定）
	阿罗拉猫大王	阿罗拉喵喵Lv28进化（伊布版限定）
54	可达鸭	4、6、17、25号道路
55	哥达鸭	华蓝洞窟
		可达鸭Lv33进化
56	猴怪	3、4号道路（皮卡丘版限定）
57	火暴猴	猴怪Lv28进化
58	卡蒂狗	5、6、7、8号道路（皮卡丘版限定）
59	风速狗	7、8号道路（皮卡丘版限定）
		卡蒂狗使用火之石进化
60	蚊香蝌蚪	22、23、25号道路（水域）、华蓝洞窟

TIPS 本作中有18只阿罗拉形态的第一世代宝可梦，获得方法是用关都地区的原版宝可梦在对应的精灵中心和NPC交换。阿罗拉形态的宝可梦在技能、属性上和原版有所不同，合理运用的话能够大幅度降低流程攻略的难度，具体交换方法请参看后文全宝可梦图鉴获得方法一览。

编号	名称	获得方法
61	蚊香君	22、23、25号道路（水域）、华蓝洞窟
		蚊香蝌蚪Lv25进化
62	蚊香泳士	华蓝洞窟
		蚊香君使用水之石进化
63	凯西	5、6、7、8号道路
64	勇基拉	7、8号道路
		凯西Lv16进化
65	胡地	勇基拉通过通信交换进化
66	腕力	岩山隧道、冠军之路
67	豪力	冠军之路
		腕力Lv28进化
68	怪力	豪力通过通信交换进化
69	喇叭芽	1、2号道路、常青森林等诸多区域（伊布版限定）
70	口呆花	12、13、14、15号道路（伊布版限定）
		喇叭芽Lv21进化
71	大食花	21号水道（伊布版限定）
		口呆花使用叶之石进化
72	玛瑙水母	4、9、10、24号道路（水域）、20、21号水道等诸多水域
73	毒刺水母	4、24、20号水路等诸多水域
		玛瑙水母Lv30进化
74	小拳石	月见山、岩山隧道、冠军之路、华蓝洞窟等洞窟区域
	阿罗拉小拳石	在枯叶市精灵中心使用小拳石交换
75	隆隆石	岩山隧道、冠军之路、华蓝洞窟
		小拳石Lv25进化
	阿罗拉隆隆石	阿罗拉小拳石Lv25进化
76	隆隆岩	隆隆石通过通信交换进化
	阿罗拉隆隆岩	阿罗拉隆隆石通过通信交换进化
77	小火马	17号道路
78	烈焰马	17号道路
		小火马Lv40进化
79	呆呆兽	双子岛
80	呆壳兽	双子岛
		呆呆兽Lv37进化
81	小磁怪	无人发电厂
82	三合一磁怪	无人发电厂
		小磁怪Lv30进化
83	大葱鸭	12、13号道路
84	嘟嘟	16、17、18号道路
85	嘟嘟利	16、17、18号道路
		嘟嘟Lv31进化
86	小海狮	双子岛
87	白海狮	双子岛
		小海狮Lv34进化
88	臭泥	无人发电厂、宝可梦屋（皮卡丘版限定）
	阿罗拉臭泥	红莲镇精灵中心使用臭泥交换（皮卡丘版限定）
89	臭臭泥	无人发电厂、宝可梦屋（皮卡丘版限定）
		臭泥Lv38进化
	阿罗拉臭臭泥	阿罗拉臭泥Lv38进化
90	大舌贝	双子岛（水域）
91	铁甲贝	双子岛（水域）
		大舌贝使用水之石进化
92	鬼斯	宝可梦塔
93	鬼斯通	宝可梦塔
		鬼斯Lv25进化
94	耿鬼	鬼斯通通过通信交换进化
95	大岩蛇	月见山、岩山隧道、冠军之路
96	催眠貘	11号道路
97	引梦貘人	催眠貘Lv26进化
98	大钳蟹	10、12、13号道路
99	巨钳蟹	12、13号道路
		大钳蟹Lv28进化
100	霹雳电球	无人发电厂
101	顽皮雷弹	无人发电厂
		霹雳电球Lv30进化
102	蛋蛋	23号道路
103	椰蛋树–	23号道路
		蛋蛋使用叶之石进化
	阿罗拉椰蛋树	石英高原精灵中心使用椰蛋树交换
104	卡拉卡拉	宝可梦塔、岩山隧道
105	嘎啦嘎啦	卡拉卡拉Lv28进化
	阿罗拉嘎拉嘎拉	浅红市精灵中心使用嘎拉嘎拉交换
106	飞腿郎	金黄市格斗道馆打败全部训练家
		冠军之路2F

编号	名称	获得方法
107	快拳郎	金黄市格斗道馆打败全部训练家
		冠军之路2F
108	大舌头	华蓝洞窟
109	瓦斯弹	无人发电厂、宝可梦屋（伊布版限定）
110	双弹瓦斯	无人发电厂、宝可梦屋（伊布版限定）
		瓦斯弹Lv35进化
111	独角犀牛	岩山隧道、冠军之路、华蓝洞窟
112	钻角犀兽	冠军之路、华蓝洞窟
		独角犀牛Lv42进化
113	吉利蛋	所有草丛、洞窟区域低概率出现（华蓝洞窟出现率最高）
114	蔓藤怪	21号水道（草丛）
115	袋兽	岩山隧道
116	墨海马	11、12、13号道路（水域）
117	海刺龙	11、12、13号道路（水域）
		墨海马Lv32进化
118	角金鱼	6号道路（水域）、华蓝市（水域）、华蓝洞窟（水域）
119	金鱼王	6号道路（水域）、华蓝市（水域）、华蓝洞窟（水域）
		角金鱼Lv33进化
120	海星星	18、19、21水道、真新镇（水域）、红莲镇（水域）
121	宝石海星	8、19、21水道、真新镇（水域）、红莲镇（水域）
		海星星使用水之石进化
122	魔墙人偶	11号道路
123	飞天螳螂	14、15号道路（皮卡丘版限定）
124	迷唇姐	双子岛
125	电击兽	无人发电厂
126	鸭嘴火兽	宝可梦屋
127	凯罗斯	14、15号道路（伊布版限定）
128	肯泰罗	14、15号道路
129	鲤鱼王	从4号道路的精灵中心（月见山入口前）的NPC处以500元购入
		几乎所有水域
130	暴鲤龙	20号水路
		鲤鱼王Lv20进化
131	拉普拉斯	从西尔佛公司7F的NPC处获得
		20号水道（出现概率低）
132	百变怪	宝可梦屋、华蓝洞窟
133	伊布	作为搭档宝可梦在游戏初期获得（伊布版限定）
		17号道路
134	水伊布	伊布使用水之石进化
135	雷伊布	伊布使用雷之石进化
136	火伊布	伊布使用火之石进化
137	多边兽	西尔佛公司攻略完成后从金黄市精灵中心旁的NPC处获得
		7号道路（出现概率低）
138	菊石兽	获得贝壳化石后在红莲镇研究所孵化（贝壳化石在月见山剧情二选一获得，之后在华蓝洞窟低概率捡到）
139	多刺菊石兽	菊石兽Lv40进化
140	化石盔	获得甲壳化石后在红莲镇研究所孵化（贝壳化石在月见山剧情二选一获得，之后在华蓝洞窟低概率捡到）
141	镰刀盔	化石盔Lv40进化
142	化石翼龙	获得秘密琥珀后在红莲镇研究所孵化（秘密琥珀在深灰市科学博物馆获得，之后在华蓝洞窟低概率捡到）
143	卡比兽	12号、16号道路用宝可梦之笛唤醒，之后通过特殊战斗获胜后捕获
		华蓝洞窟
144	急冻鸟	双子岛最深处
		通关后骑乘宝可梦飞行时在天空中低概率刷新
145	闪电鸟	无人发电厂最深处
		通关后骑乘宝可梦飞行时在天空中低概率刷新
146	火焰鸟	冠军之路2F
		通关后骑乘宝可梦飞行时在天空中低概率刷新
147	迷你龙	10号道路（水域）
148	哈克龙	10号道路（水域）
		迷你龙Lv30进化
149	快龙	哈克龙Lv55进化
150	超梦	华蓝洞窟最深处通过特殊战斗后获得
151	梦幻	精灵球Plus购入特典
808	美录坦	《精灵宝可梦 GO》向《精灵宝可梦 Let's Go! 皮卡丘/伊布》传送宝可梦，玩家第一次传送时获得“神秘盒子”，在《精灵宝可梦 GO》中使用“神秘盒子”便可以在附近搜寻到“美录坦”的踪迹并进行捕获，之后再将在《精灵宝可梦GO》中捕获的美录坦传回《精灵宝可梦 Let's Go! 皮卡丘/伊布》
809	美录梅塔	使用400个《精灵宝可梦GO》中获得的美录坦糖果进化

TIPS 本作的联网功能被大幅度删减，没有排名赛、GTS交换系统和奇迹交换等要素，自然也不对应宝可梦银行，而玩家只能通过本地连接或网络连接与好友进行对战和通信交换，且交换前必须设定暗号，双方输入暗号一致才能够联机，此外要使用联机功能必须加入Nintendo Switch的网络服务。



文 绝地战警 编 稀饭 美编 雷普利

PS4 / XOne		
辐射 76		**Bethesda**
Fallout 76		角色扮演 / 中文版
2018年11月14日	在线2~24人	无对应周边
售价为PS4：465港币、XOne：468港币		

《辐射 76》作为 Bethesda 最新的一部作品，第一次尝试将“《辐射》系列”变身成为网游，算是响应了多年来一些玩家的呼声。然而，刚发售之后因为游戏本身设定以及各种层出不穷的问题，使得游戏口碑血崩，被玩家戏称为“《辐射 4》大型多人联机 MOD”。不过对于笔者这种喜欢在捡破烂的同时探索故事的玩家，本作丰富的“捡破烂”系统和出色的剧情文本还是能让人顶着各种不适，继续在弗吉尼亚的废土上探索。

游戏操作（默认）

PS4	XOne	对应功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
R2	RT	开火
L2	LT	瞄准
R1	RB	按下为近身攻击/按住为使用投掷类武器
L1	LB	开启V.A.T.S射击模式
R3	RS	下蹲
L3	LS	奔跑
□	X	上弹/按住为拿出或收起武器
×	A	互动
○	B	开启哔哔小子界面
△	Y	跳跃
触控板	MENU	开启地图
OPTIONS	VIEW	切换第一人称/第三人称视角
十字键←	十字键←	快速切换上一把武器
十字键→	十字键→	使用治疗针
十字键↑	十字键↑	开启武器装备快捷菜单
十字键↓	十字键↓	开启表情菜单

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Trademarks belong to their respective owners. All Rights Reserved.



废土生存指南

S.P.E.C.I.A.L系统

S.P.E.C.I.A.L 系统是《辐射》系列标志性的人物属性系统，7 个字母对应 7 种不同的属性，按字母顺序对应的分别是：力量、感知、耐力、魅力、智力、敏捷和幸运。这 7 种属性构成了玩家角色的基本属性，玩家每升一级都会获得 1 点技能点数用于升级这 7 种属性，以下是这 7 种属性对玩家角色的影响：



属性	效果
力量	影响负重及所有近战攻击伤害
感知	影响察觉附近敌人和侦测隐秘行动能力，它还会影响玩家在V.A.T.S中的命中率
耐力	影响最大生命值、冲刺所需要消耗的行动点以及对疾病的抵抗能力
魅力	能够让玩家分配更高点数的辅助能力，同时也会影响从团队任务获得的奖励丰富程度和交易时的价格
智力	影响玩家黑入终端的能力、制作物品的状态与耐久和分解物品时所获得的回报
敏捷	影响玩家在V.A.T.S中的行动点数（AP）高低和潜行的能力
运气	影响玩家暴击几率和获得战利品的状态及耐久

玩家在每次升级时都会获得 1 点属性点，供玩家选择想要提升的属性。玩家一共可以分配 49 点属性点，即等级到 50 级时会获得最后 1 点属性点，此后玩家再升级只能获得 Perk 卡牌或者选择转移属性点数（就是洗点了）。本作当中的单项属性上限从《辐射 4》的 10 点提升到了 15 点，所以 49 点属性点是无论如何也点不满所有属性的。

P.S.：转移属性点的功能需要在 12 月 11 日的更新当中才会实装，在此之前玩家们需要在选择属性点时预先构思一下自己角色的成长方向。

Perk卡牌

本作的 S.P.E.C.I.A.L 系统和前作不一样的地方在于，玩家在升级后获得的技能点只能用于提升 S.P.E.C.I.A.L 点数，而玩家想要获得各种属性下的相关技能，则必须通过装备 Perk 卡牌实现。Perk 卡牌是本作新衍生出来的系统，玩家可以随意组合、装卸和升级 Perk 卡牌，只要不超过玩家的 S.P.E.C.I.A.L 属性点数上限，玩家可以任意搭配自己想要的 Perk 卡牌，从而实现各种角色职责的转变。在每次升级为自己添加 S.P.E.C.I.A.L 属性点数时，玩家都可以选择获得一张 Perk 卡牌（该卡牌类型与玩家选择增加的属性点数相关），也可以通过在 Bethesda 线上商店购买或完成特定挑战以获得“辅助包”的形式获得卡牌，每个“辅助包”里都会有 4 张随机的 Perk 卡牌，以及……额外附送一个段子。值得一提的是，玩家的 Perk 卡牌也有等级划分，只要玩家手里有相同的卡牌，就可以选择对这种卡牌进行升级，升级后的卡牌会增强技能效果，同时也会增加该卡牌在其 S.P.E.C.I.A.L 属性上的点数要求，玩家需要合理分析判断，是要将手里的卡牌升级以获取最大的技能收益，还是选择搭配更多但是等级都不高的技能。

最后，通过药物或装备提升的属性点数是无法提高 Perk 卡牌可装备数量 / 等级的。



战斗系统

V.A.T.S系统

V.A.T.S 系统是自《辐射 3》开始出现的系统，全称为避难所科技辅助射击系统。玩家通过按下 L1/LB 键发动该系统后，可以通过消耗 AP 的方式，对枪械射程内的敌人进行攻击。攻击时玩家可以选择攻击敌人的具体部位（需要装备相关 Perk 卡牌技能）以及系统会实时计算玩家命中的概率。由于历代《辐射》糟糕的射击手感，V.A.T.S 系统可以在一定程度上帮助玩家提高武器的命中率。本作的 V.A.T.S 系统和前作不同的是，玩家发动 V.A.T.S 的时候敌人不会减慢速度，而是实时计算，相比起来留给玩家思考的余地就更少了。

本作的 V.A.T.S 系统同样保留了前作的暴击设定，玩家只要用 V.A.T.S 命中敌人，就可以增加暴击槽，暴击槽满了后，玩家可以在 V.A.T.S 中按△/Y 键发动暴击，暴击发动后可以 100% 命中并对敌人造成暴击（但是不能无视障碍物）。

最后，玩家在废土探险时可以利用开启 V.A.T.S 系统来判断自己附近是否有敌人或其他玩家。但需要注意的是，每次启动 V.A.T.S，即便玩家没有搜索到敌人也会消耗 AP，使用的时候还需要多多留意 AP 的损耗，以免真的遇上敌人后 AP 耗尽而处境不利。

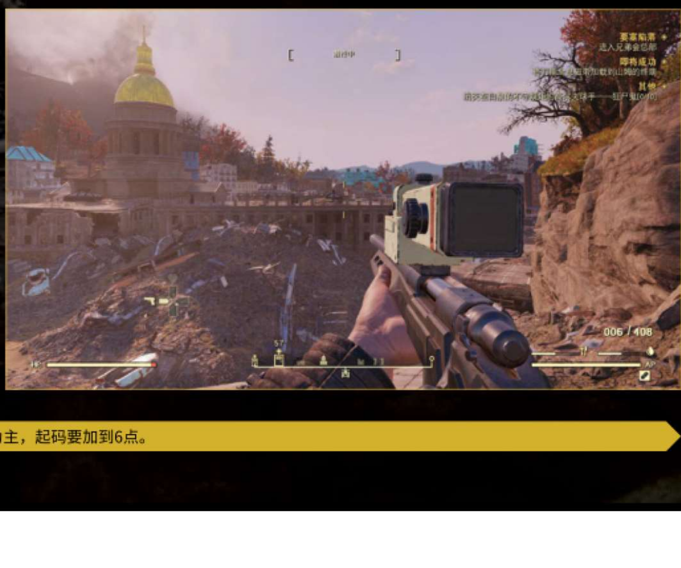


AP

玩家在游戏中的很多行动都需要用到 AP（行动点数），AP 的多少根据玩家的敏捷和等级而定。部分技能和装备能够增加玩家 AP 上限，而部分药物和食物能够增加 AP 的回复速度或者迅速补充 AP。AP 最大的作用莫过于能让玩家在战斗时发动 V.A.T.S 系统，每一种武器使用 V.A.T.S 攻击时所消耗的 AP 也是不一样的。此外，玩家冲刺、使用近战攻击和使用狙击镜闭气瞄准时也会消耗 AP。

潜行

只要玩家按下 R3/RS 键蹲下即可发动潜行，玩家的潜行能力由多方面决定，光线（开启哔哔小子或动力甲的灯光）与声音（奔跑的脚步声），包括场景中的陷阱等也会暴露玩家的行踪。潜行模式有 3 种状态：潜行中、警戒中和危险。其中在潜行中和警戒中时，玩家攻击敌人可以获得双倍伤害，后期通过技能和装备加成后可以获得更多潜行伤害。当玩家处于危险状态时，潜行攻击的伤害加成就会失效。所以玩家如果想要尝试潜行流派，记得给自己的武器装上消音器，降低自己被发现的几率。



Tips： 因为本作前期角色的资源收集需求还是很重的，所以建议初期加属性还是以力量为主，起码要加到6点。

伤害与治疗

本作中的伤害与治疗设定大致与前作相同，玩家受伤后可以通过医疗针回血，也可以通过吃食物或者在床上睡觉回血，所有的回血并非立即回复，而是需要经过一段时间才能完成回复。值得注意的是，针对肢体受伤的情况，只有通过医疗针才能够恢复正常，效果是立即恢复。玩家如果肢体受伤，就会产生对应的负面影响：比如双腿受伤会导致玩家移动速度下降、双手受伤则会导致瞄准困难等。所以如果看到画面左边提示玩家有部位受伤时，赶紧来一针治疗针。此外，本作中玩家可以在烹饪台将治疗针和消辐宁进行稀释，稀释后的治疗针和消辐宁回血和消除辐射的效果会减少，但是会使玩家获得数量更多的药品。

药物与酒

所有的药物和酒都能为玩家带来不同属性点数或其他能力上的加成，需要注意的是酒精会在增加部分属性点数的同时减少其他属性点，同时还会带来眩晕等效果，所以喝酒需谨慎。本作同样存在上瘾设定，玩家如果过量喝酒或者嗑药就会上瘾，上瘾后如果不持续摄入药品/酒精的话就会降低玩家的部分能力。玩家可以通过服用瘾头解或者等待时间过去来达到解除上瘾的效果。

食物与水

本作中食物和水的设定类似于前作的生存难度，玩家的角色会因为时间的流逝而感到饥饿和口渴。如果玩家的角色已经感到饥饿或口渴，则会降低玩家 AP 上限，当玩家把饥饿或口渴值恢复到警戒水平之上时，AP 才会恢复正常；吃东西和喝水还能帮助玩家少量回血。如果玩家吃饱喝足后，会获得一些 Buff，比如在地上睡觉时不容易生病等。此外，本作中的一些食物如肉类、水果类会有保质期设定，如果过了保质期再食用的话会有几率生病，生病之后玩家会受到一些负面效果如间歇性地掉血、掉饥饿值等。

辐射

辐射可以说是游戏里对玩家影响最多的要素了，在充满辐射的世界里，无论是探索、饮食还是战斗，玩家都有可能接触到辐射。在一些诸如拥有核废料的地区，玩家一旦进入就会沾染辐射；在遭受到部分敌人（如辐尸人和尸鬼等）的攻击后也会获得辐射；所有战前食物和未经过处理的水源都会使玩家接触辐射。玩家沾染辐射的强度与实际所处的环境相关，如进入有核废料或核爆过后的区域会迅速增加辐射值，而被带有辐射的敌人攻击或者吃、喝带辐射的食物则相对要小得多；玩家可以通过服用抗辐宁、穿戴防化服和动力甲提升辐射抗性，减缓辐射增加速度。辐射值会直接与玩家的生命挂钩，玩家沾染辐射后会持续降低自己的最大生命值，在使用消辐宁或消辐设备后可以消除辐射值，但是损失的生命值需要另行补充。

玩家在遭受过量的辐射后会产生变异效果，变异效果并不全都是负面的，同样也有正面效果。玩家在经历一次变异后会有现实时间 2 个小时的冷却时间，期间无论再怎么遭受辐射也不会产生新的变异效果。此外，如果玩家在拥有变异效果后使用消辐宁或者消辐设备，玩家的变异效果也会消失。如果玩家想要保留变异效果，就要留意不要使用消辐宁或消辐设备。

敌人

本作的敌人等级不仅与敌人分布及玩家自身等级有关，还与别的玩家等级有关——在游戏后期的地图区域里，如果有其他等级比你高的玩家先进入某个地图区域，则这个区域里刷新出来的敌人都会以该玩家等级为基准，所以如果玩家在平时晃悠的区域里发现刷新了大大高于自己等级的敌人而且打不过，可以选择退出到主菜单更换游戏世界解决。和前作一样，本作敌人的头上会有不同的前缀或后缀，例如“超级变种人 斥候”、“发光的辐射蟑螂”等，玩家可以很清晰地看出敌人的强弱；如果在名字前面有带“传奇”字样的敌人，表示这类敌人比一般的敌人更加强大，但击杀该敌人后会掉落传奇级别的装备，传奇级的武器装备会附带各种特殊效果并且无法被拆解；如果名字前面带有皇冠标志，击杀该敌人后会掉落更多的战利品。



PVP

自由模式

作为一个网游，自然少不了 PVP 模式了。本作中，玩家等级达到 5 级后就可以自由攻击其他玩家，攻击其他玩家后，对方如果向你回击则表示对方接受与你决斗。从决斗开始时，玩家间将会承受对方的全额伤害。当其中一方击杀另一方后，玩家可以拾取战败方掉落的垃圾（如果没有就无法拾取）并获得瓶盖。玩家获得的瓶盖是从对方身上扣除的，而瓶盖奖励的高低则基于玩家当前的等级。如果对方不接受与你决斗，则你对他产生的伤害会降低 95%，如果在非 PVP 的情况下击杀对方，玩家会遭到系统通缉，此时玩家无法查看其它玩家的位置，并且自己的位置会暴露在地图上，很容易被其它“赏金猎人”追杀，直到玩家被击杀后，通缉状态才会被解除。而被通缉的玩家一旦被击杀后，会扣除身上的瓶盖给击杀玩家的人当做奖金，而如果玩家未能支付赏金，在接下来的 4 个小时内（显示时间），玩家对其它玩家的伤害还要降低 50%。

如果玩家不幸被对手击杀，可以选择“复仇”和“重生”。如果玩家选择“复仇”则会重生在击杀你的玩家附近，成功复仇后，获得的击杀奖励也会提高；如果玩家选择重生，则需要在地图上选择一个地方进行重生，之后两位玩家之间的 PVP 和敌对状态会清除。

如果玩家不想进行 PVP，也不想误伤别的玩家可以开启“和平模式”，在该模式下玩家无法对其他玩家发动攻击，也无法在其它玩家攻击你时反击，且当你承受过量伤害的时候，依然会死亡。所以如果遇到了恶意攻击骚扰的玩家，可以采取 3 种办法 :1. 正面硬刚，笔者在 27 级的时候被两个 18 级的玩家恶意骚扰，对面死了几次就不敢再来惹麻烦了；2. 远离他们，惹不起躲得起；3. 拉黑对方，这样对方就无法在地图上找到你。

Tips： 其他属性，推荐起码要有3点左右的感知，这样玩家可以装备足够高级的开锁Perk，对于获取资源很有帮助。



更加刺激的猎杀模式

如果玩家想要体验更加刺激的PVP，可以打开哔哔小子将电台调到Hunter/Hunted，就可以加入单人随机匹配序列，当至少凑够4名玩家后即可开启本场对决。当对决开始后，每位玩家都有一个猎物，如A玩家的猎物是B，B玩家的猎物是C，C玩家的猎物是A；当玩家击杀自己的猎物后，被击杀者的目标就是玩家当前的目标，如玩家击杀了B，而B的猎物是C，则玩家的下一个猎物是C，以此类推。本场对决总共有一个小时的时间限制，玩家需要在躲避敌人追杀的情况下尽量击杀更多的目标，最终存活的玩家即获胜。玩家在每次击杀目标后的奖励都会提升，最多可以提升6次。

"捡破烂"系统

C.A.M.P系统

本作中新增加的C.A.M.P系统类似于前作的工坊，不同的地方在于玩家可以在任何时候以及任何不靠近地图标志地区的地方构建新的营地，玩家不仅可以在C.A.M.P里建造存储箱、武器工作台、装甲工作台、烹饪工作台、动力装甲架、修补匠工作台和化学工作台等，也可以在C.A.M.P里修建自己的房子、家具和各种工业设施等；游戏中玩家如果路上看到其他玩家搭建的C.A.M.P，也可以使用其他玩家建好的存储箱、工作台等存放物品、建造或修理武器装备等。玩家在建好C.A.M.P以后，如果想要更换扎营地点，可以选择花费一定的瓶盖重新选择扎营地点，此前已经制作好的所有存储箱、工作台、建材和设施等都会自动存进C.A.M.P里，玩家重新扎营后就不需要再重新制作相关物品了，系统会帮你保存在C.A.M.P里。需要注意的是，玩家如果已经花费很多心思盖好了楼房后，请谨慎选择更换新的露营地，因为一旦重新扎营，玩家也要重新修建自己的房屋；另外，当前版本存在玩家修好房屋下线后，再上线房屋就没了的Bug，请各位"地产开发商"谨慎盖房，最好等到新的补丁发布后再重新建楼。

最后，玩家可以在不需要花费瓶盖的情况下快速传送到自己C.A.M.P附近，对于前期比较缺乏瓶盖的玩家来说，合理地选择露营地的位置能够方便玩家快速存放、清理捡来的破烂，减少负重。

聚落工坊

本作的聚落工坊和前作不一样的在于本作的聚落工坊不仅是公共的——玩家必须要花费瓶盖去占领，并且其他玩家也可以过来占领你的工坊，而且不同地点的聚落工坊会产生不同的战略资源。例如在海神能源厂附近的聚落工坊，玩家可以通过建造相应的资源生产设施并供电，从而收获铝（制造维修武器必备）、铅（制造弹药原材料）、核子材料（核融合核心原材料）甚至核融合核心！这些资源的产量按现实时间计算，每小时会产出一定数量的资源。玩家可以给每个资源生产设施上锁，以防止其他玩家趁自己不注意来偷取资源；为生产设施上锁也需要花费玩家的材料，上锁等级越高消耗也越多。而且针对有高等级开锁技能的玩家，是没有办法阻挡他们偷窃步伐的。玩家也可以在自己占领的聚落工坊里安置防御武器，以防其他玩家的偷窃和进攻。

聚落工坊里的很多设施都需要玩家找到蓝图才能制作，玩家可以和其他玩家交易或者在废土上探索以获取设施图纸。此外，玩家可以不用担心制造这些设施的原材料消耗问题，玩家占领工坊后系统会在工坊里附赠一些建筑材料供玩家建造相应设施。和C.A.M.P一样，玩家可以免费快速传送到已占领的据点附近，以防其他玩家进攻聚落工坊。

工作台

本作的工作台除了保留前作的几种工作台，还新增了修补匠工作台，作用和化学工作台差不多，两者最大的差别在于该工作台可以用来制作任务道具和弹药，而化学工作台只能用于制作爆炸性武器，如手榴弹等；此外所有的工作台还新增了拆解物品的功能，玩家可以将搜刮来的垃圾拆解，拆解过的垃圾仍然具有其原本的材料功能，但是可以帮助玩家节省负重。由于本作回归了《辐射3》的武器装备耐久设定，如果玩家长时间不在工作台维修武器装备的话，关键时刻武器装备耐久降至0时就会无法使用——想象一下在热战中突然无法使用武器是什么概念，所以请务必保证自己武器装备的耐久。值得一提的是，本作中玩家如果想要获得武器或装备改装件，除了去商人处购买，就只能通过拆解武器装备获得图纸，每种类型的武器装备拆解后获得的改装件图纸就是其对应的武器类型改装件，如激光枪的一些部件图纸就需要通过拆解激光枪获得，而无法通过拆卸其他武器获得。所以前期建议玩家多多收集各种武器装备，背不动了就跑回有工作台的地方把武器拆了，反正这些东西在商人处也卖不出什么好价钱。

交易

本作中玩家除了可以和商人交易之外，还可以跟玩家进行交易。对于手里用不着或者没有用的传奇装备，玩家可以考虑和其他玩家做交易，换回瓶盖或者其他自己需要的强力武器装备。有两点需要提醒各位玩家的是：第一，商人的瓶盖上限是200且相互之间瓶盖是互通的，也就是说你在A商人处卖了一些装备，换了100个瓶盖，那你在B商人处也只能卖100个瓶盖的东西，直到商人的瓶盖数量刷新。同样的，如果你买商人的东西，你兑付给商人的瓶盖，如果超过了200个瓶盖的上限，在商人瓶盖栏里也只会显示200个瓶盖，多余的瓶盖就不会在商人手里了。商人手里有时候会刷新武器设计图，价格不菲。但是如果遇到好的武器装备设计图的话（如.50口径机枪），千万不要犹豫直接买下。虽然不能帮玩家造出传奇武器，但是可以造完了就拆，以此获取武器的改装件。



核弹！发射！

游戏发售前最吸引玩家眼球的设定就是玩家们可以通过收集核弹发射密码，前往核弹发射井启动核弹发射程序，并且可以在地图上选择核弹攻击地点。核弹爆炸的地方会产生巨量的辐射、新的植被景观、一些变异的生物以及稀有的制作材料。在核弹爆炸前，系统会提示每位玩家核弹即将来袭，并提供一段时间供玩家撤离。

玩家如果想要发射核弹，就必须先进入核弹发射井，要进入核弹发射井就必须加入英克雷并完成 10 次英克雷任务，晋升为将军后即可。但是进入核弹发射井后，并不是如一般人想象般地动动手指按个按钮这么简单——发射井里不仅敌人众多、等级高、无限刷怪，而且玩家还不能中途退出，一旦退出或者掉线，就要重头打过。

抵达核弹发射平台后，玩家需要拥有核弹发射卡和发射密码才能启动核弹。核弹发射卡是用来开启密码输入面板的道具，每次输入密码都会消耗一张卡，所以玩家如果对自己的密码拿不准，建议多收集几张卡备用，核弹发射卡可以通过攻击运输机器人获得，在白泉地堡的英克雷终端上可以对其进行定位。

之后的发射密码就是重点了，发射密码一共有 8 个片段，玩家可以通过击杀尸鬼联络官获得，这种敌人背上有一个无线电设备，并且会发出哔哔的声音。发射密码有效期以周计算，每过一周就会刷新，但是玩家可以不用全部收集齐，只需要知道 8 个片段有哪些就可以了。核弹发射密码的解读分为 4 个部分：暗语解读、装置英文密码、装置数字密码、数字发射密码。其中暗语用于解读英文密码顺序，装置英文密码和装置数字密码则用于解读数字发射密码，数字发射密码用于发射核弹。由于解密的过程十分复杂，对于母语并非英语的玩家更是提高了破解难度，所以建议有条件的玩家去外网查一下，基本上每次密码一刷新就会有人放出数字发射密码。当玩家输入完密码后，就可以选择地点进行核弹发射了！

最后，在核弹发射完 15 分钟后，发射井就会完成冷却，玩家自己或者其他玩家就可以再次发射核弹了。



核弹井详细攻略

选好核弹发射井，在进入核弹发射井前，请玩家务必备足治疗针和消 / 抗辐宁；武器弹药尽量带满，发射井里有工作台供玩家维修武器装备及制作弹药，只要材料够就不怕；黑客技能需要点满，因为发射井里有很多激光炮台，多的地方甚至同场有十多个，黑掉终端停用炮塔会轻松很多。由于敌人无限刷新，潜行流不是很有效，建议玩家选择动力甲近战流或者动力甲霰弹流。

第一区域玩家需要绕过激光网，在入口处把终端黑掉并关掉炮塔和机器人，然后跟着任务提示制作生物辨识卡，生物辨识卡是蓝色的卡片，一般出现在房间的桌上，很容易找到。

第二区域要求玩家修复管道。这个区域有大量辐射，进入前记得服用抗辐宁，必要时使用消辐宁降辐射。同时记得黑掉入口的终端关闭炮塔和机器人。由于没有标记，玩家需要自行寻找破损的管道维修，破损的管道会发出气体泄漏的声音，同时玩家也可以看到漏出的气体，靠近按 ×/A 键即可修复。全部修复完毕后，重启终端即可进入下一区域。

第三区域的目的是破坏电路板。黑掉入口的终端关闭炮塔和机器人，然后跟随任务提示破坏核心。核心是在区域内的机器平台上类似于电路板样子的东西，一个平台上有多个核心。和管道一样没有提示，玩家需要自行寻找按键或者攻击将其破坏。全部破坏之后即可进入下一区域。

第四区域要求玩家修复电路板。这个区域有武器平台和修补匠平台可供玩家维修武器装备。黑掉入口的终端关闭炮塔和机器人。跟随任务提示，需要修复 15 个电路（这些电路板就是上一区域破坏的）来开启大门。在大门旁的机器上有损坏的电路板，去修补匠平台修复再装上就可以，如果少几个，也可以在本区域的货架上找到完好的电路板。修复完成，打开大门，进入下一区域。

第五区域就是最终发射区域了。同样记得在入口处黑掉终端关闭炮塔和机器人。本区域的任务是让玩家保护可爱的发射准备机器人，发射准备机器人是红色的，一共 5 个，随着发射准备进度的提升而出现，千万不要打错了它们（其实它们都挺皮实的，敌方机器人对它们的伤害也不是很高）。当发射进度完成就成功了，接下来平台下面发射装置面前，左边插入发射卡，右边输入密码，输入正确密码后即可选择发射区域。之后建议玩家选择裂隙点（地图右下角）进行核爆，这样核爆过后会出现 95 级的辐尸兽女王，但是需要玩家在 30 分钟内解决掉它——不组队几乎是没法在限定时间内解决它，所以拉上好友一起来战个痛快吧！



良性Bug一览

游戏发售后各种 Bug 层出不穷，目前版本下惟二对于玩家来说算是福音的是无限负重 Bug 和无限核融合核心 Bug，下面笔者就教大家如何利用这两个 Bug。

无限负重

首先，玩家需要有一件“深口袋”或“附口袋”特性的装备，然后在装备界面，快速不停地点击装备和卸下按键，你就会看到自己的负重上限在不停地往下降，等到自己的负重上限降为负值以后，哪怕是带 1000 磅的东西在身上都可以移动且不消耗 AP，同时玩家也可以进行快速移动。需要注意的是，玩家如果下线，该 Bug 就会失效，这时候只要重新再操作一遍即可。



无限核融合核心

这个 Bug 需要玩家有一套动力甲装甲，玩家只需要在穿着动力甲的状态下离开游戏（回到主菜单即可），再进入游戏，你就会发现动力甲的核融合核心电量就充满了。玩家可以用此 Bug 给多个核融合核心充电。

NS	
文明VI	2K Games
Sid Meier's Civilization VI	策略 / 中文版
2018年11月16日 / 本地1~4人	无对应周边
售价为59.99美元	

※Steam版已于2016年10月21日发售。
游戏版本：1.0.2

文 仲夏　美编 Juxi

经典的杀时间游戏、策略游戏中的佼佼者、“《文明》系列”最新作——《文明VI》终于登陆主机平台和玩家见面了，而且还是可便携的NS平台！这下无论是出门在外还是慵懒地躺在床上，哪怕是在马桶上都可以大声说出：“再来一回合！”。除此之外本作还拥有简体中文，附带发音标准的普通话配音，没有任何理解上的障碍，对国内玩家可谓非常的友好。

只可惜本作的系统繁如星海，只凭寥寥几页实在是无法说清每一个细节，所以本期编辑非常荐只能节选几个重要的系统及概念为大家做介绍。创建游戏时，玩家可以对游戏内的“开始时代”、“游戏难度”等各种细节进行自定义，由自己制定游戏规则。值得一提的是，游戏难度中由低到高分别为开拓者→首领→军阀→王子→国王→君主→不朽→神，其中默认的王子难度为最适中的难度，电脑与玩家将处于平等条件下竞争，比王子难度低的则玩家占优，反之则电脑占优。





回合制和效率

本作是一款回合制游戏，玩家在每个回合内所能做的事是有限的。每个城市一次只能生产一个单位/设施，而生产需要一定的时间才能完成，越是高端越是复杂的事物需要的时间也越长，时间的长短取决于当前城市的人口与生产力的高低。若实在等不及，部分单位也可以直接花金币购买，在分秒必争的战争时期直接购买现成的士兵也不失为一种选择。同样，每回合内的收益也是有限的，在屏幕左上角可以看到每回合增加的金钱、信仰值等资源的数量，打开右侧边栏倒数第二个，还可以直观地看到每个城市每个设施的收入情况以及当前的国库收支。

在有限的时间和资源下，是优先发展军队呢、还是优先发展文化呢、抑或者是发展宗教？这一来一往的困扰，正是策略游戏和“《文明》系列”的乐趣所在。



建立属于你的城市

城市可以说是本作中最重要的一环，所有的东西都由这里开始，玩家可以将其粗略地理解为阵营中的“主基地”。玩家可以在这里生产单位（士兵、建造者、商人等），设施（市场、娱乐中心等）、奇观（兵马俑、金字塔等）和各种发展计划。不过仅仅有一个市中心是不够的，周围的配套设施同样重要，农田会提供食物和住房，造石场会提供生产力等等，而不同的地段又会给予不一样的效果，可以说如何合理安排市中心和设施的建设尤为重要。城市的外貌会随着玩家目前科技水平的高低而发生变化，若目前还是处于古代则大多都是木屋，若已进入现代则会渐渐地都变成现代化高楼，玩家能非常直观地感受到自己城市的发展状况。而系统自然不会允许玩家无限制的随意扩张，城市也有其所属的范围。建造也好，砍树也罢，玩家都只能在这个范围内进行发展。每经过一段时间后会自动获得一个格子，想要主动扩大范围则需要花费金币购买，越靠外的格子需要的价格越高。

当然，城市可以不止一个。玩家可以生产建造者，去另一个合适的地方扎下新的城市，或是去攻打其他国家，将其他人的城市据为己有。新成立的城市要从最基础的1人口开始发展，但是抢来的城市则可以一定程度上在原有的条件上进行发展。到后期往往要同时操控好几个乃至十几二十个城市，整张地图都将属于玩家。


▲还有各式各样的城市发展计划可供选择。

科技和政治都要一步一步来

正所谓“经济基础决定上层建筑，上层建筑反作用于经济基础”，只是一味的发展设施怎么够？随着文明的发展，相应的科技和政治也要跟得上脚步才行。以科技为例，玩家的文明会在每回合自动获取一定量的科技

©2016 Take-Two Interactive Software and its subsidiaries. Sid Meier's Civilization, Civilization, Civ, 2K, Firaxis Games, Take-Two Interactive Software and their respective logos are all trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. All other marks and trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.





值，累积足够后就能升级所选的技术，之后科技值清零。但是这之中也有捷径可选，而不是枯燥无味地等待。每个科技都会有一个不同的提升条件，达成条件后科技所需的发展回合数会大幅度降低，这就是“尤里卡时刻”。文化值和市政以及相应的“鼓舞时刻”也是同样的道理，虽然名字上有微妙的差异，但实际运作原理都是一样的。科技与市政都有各自的树状发展图，不完成左侧的前置科技 / 政策是无法解锁后续的科技 / 政策的，而“尤里卡时刻”和“鼓舞时刻”可以则大幅度地节省玩家的时间，更快地向右（未来）发展。若想在科技与市政上领先其他文明，最好的方法就是尽可能达成每一次提升条件，触发每一次“尤里卡时刻”/“鼓舞时刻”。只有打下了足够的基础，在之后的对抗中才能先人一步，夺得胜机。

科技提高后，玩家可以在可生产列表里得到较直观的感受：我可以生产更先进的单位了。那市政呢？毕竟政治这种东西不是可以“生产”出来的东西，所以这里我们额外来说说“政治”。市政解锁后提高后我们可以获得更多的政策，每一条政策都有不同的效果，玩家需要根据当前的发展目的来适时调整不同的政策。若打算优先发展经济，可以选择“所有贸易路线 +2 金币”的政策，提高商人获取金币的效率。若打算攻城夺地，可以选择“厌战情绪比平时减少 25%”的政策，可有效安抚群众，为下次战斗养精蓄锐。某些市政解锁后还会开放新的政体，每个政体同样拥有不同的被动效果，政策插槽偏向也有所不同。



弱国无外交

既然是国与国间的对抗，那自然少不了一番“深入交流”。按下 R 键可以打开右侧边栏，玩家可以看到各式各样的外交选项，包括间谍的相关信息，与他国的多边关系将是本作的重中之重。

有意思的是，我们在历史教科书上所学的古今外交经验都可以应用在本作上。战国时期秦国经典外交策略“远交近攻”就是一个典例：对距离近的邻国间采取进攻的态度，对距离远的他国则采取友好联络的态度。这种策略非常符合想要达成“统治胜利”的玩家，可以有效避免同时遭遇多个国家的联手围攻。当然，要如何达成“远交近攻”就看各位玩家的外交手腕如何了，那些通读史书的玩家想必能在本作中获得别样的乐趣。

交易与索取

与他国的交易可能是最基础的外交行动了，只要能让交易双方都接受，只要不在交战中即便关系差点也能进行交易。交易内容包括但不限于金币、奢侈品、战略资源等，合理的交换资源有助于更快速地发展。当然也可以不求回报的直接赠予对方，提高其对自己的好感度。反之也可以不准备报酬直接向对方索取，这种做法更近似于“上贡”，发展到这步代表双方关系已经比较紧张了。



▲没有心仪的条件，对方是不会接受交易的。

同盟与协议

同盟和协议的操作界面也可以在“交易”找到，可以说这些也是用于交易的一种砝码，只有同盟关系发展到一定程度后才可以签订进一步的协议，不同的协议有不同的效果。以防御条约为例，同盟国会在玩家被进攻时主动向敌人宣战，并发兵增援玩家。反之同理，玩家的盟友被袭击时系统会自动向其宣战，过程不可逆。战争联盟为多方同时向某一国家宣战，并一同发兵进攻。研究协议为双方共同发展某一科技，速度关乎于双方，若其中一方以其他方式获得了该科技则另一方也会立刻获得。



战争与借口

无缘无故的与他国开战只会让自己的文明成为众矢之的！与他国交战会累计一定的好战程度，一旦累计过高会很难开展进一步的外交活动，所以我们需要一个好借口。借口有很多种，如正式战争、解放战争以及殖民战争等共6种，每种累积的好战程度都不同，合适的借口还能博得部分盟友的协助。



间谍与情报

在进入工业时代后，获取他国情报的方式已不再限于侦察兵的徒步侦察了。玩家可以让间谍前往其他城市，盗取金币、著作或者增加外交能见度。每种行动都存在着不同的成功率，越是激进的行动成功率越低，一旦失败间谍将会被杀或是被俘。也可以让间谍留在自己的城市进行反侦察活动，防止他国间谍的暗中入侵。



人类的历史就是战争史

人类的发展离不开争斗，资源是有限的，为了发展就只能去掠夺他人。即便玩家不想主动攻击别国，也难保别国不会窥伺自己的土地，更别说那些游荡在地图之上的蛮族，为此我们就需要一支忠心耿耿的军队了。战斗单位多种多样，除了体现在攻击力、射程以及移动力上外，还体现在海陆空上。玩家最开始可以生产的只有陆军，且大多是长矛兵、骑兵等较原始的兵种，待科技发展到一定程度后会允许建造港口以及海军。虽然陆地单位也可以下海，但战斗力相比正规海军单位差了可不止一个档次，无法正面与之抗争。再继续发展到现代后可以建造机场以及空军，空军除了可以轰炸敌军外还可以盘旋在我方领地的上空，以防贼人来犯。在后期要凭武力对抗一个大国，往往需要海陆空三军协同作战才能取得最佳效果。



而且正如我上文所说，触发“尤里卡时刻”可以快速发展自己的科技，不少科技就与战斗息息相关，如“用火枪手杀死三个单位”，“建造三架双翼机”等等。想要更快更好地发展，战斗可以说必不可少。近代战争史告诉我们，骑马射箭是对付不了步枪与大炮的。同一兵种下，越是先进其攻击力和移动力越高，两军交战除了数量之外，更看重质量，以统治胜利为目标的玩家们就要着重发展兵种相关的单位以及战斗相关的市政了。

怎样才算获胜？

本作不像那些以歼灭敌军为单一目的的竞技游戏，有多达5种方式可以决出胜负。分别为统治胜利、科技胜利、文化胜利、宗教胜利以及分数胜利，需要玩家在相应的领域发展至巅峰，打开右侧边栏第一个就可以看到每类分数的详细排名。虽然每种胜利方式都有所差异，但都不是完全割裂的，即便不想统治他人，但也需要备有军队以防他人进攻。反之，想要进攻他人时发展宗教来进行宗教战争也是一种不错的方式，有效防止被围攻。

一旦有任意一方达成前四种条件后，就已经决出了本场的胜利者。但即便玩家失败后也不用灰心，他人胜利并不意味着马上结束。官方非常贴心的准备了“继续游戏”的选项，意犹未尽的玩家可以在结算页面选择继续之前的进度，只要回合数还有剩余一切照常进行。



TIPS：战斗单位升级后会回复一段血量，活用这个技巧可以在长线作战中节省不少时间。

统治胜利

顾名思义，需要玩家攻占其他文明所有的首都，用炮火抹去地图上能看到的其他所有文明，同时也要注意保护自己的首都，一旦被他人占领后将失去“统治胜利”的资格直至夺回。这种胜利更接近于传统的竞技类策略游戏，升级科技建造更多更强的兵种，采用各种策略击垮对方。如果有其他文明妄图达成其他胜利方式，就直接拿它开刀。推荐第一次接触“《文明》系列”的玩家从统治胜利开始上手，所有挡在发展道路前的敌人都可以统一用武力解决，简单粗暴又不失乐趣。



科技胜利

想要达成这种胜利总共分三步：发射卫星→登陆月球→建立火星殖民地。听起来非常地玄幻不是吗？其实和苏美的冷战时期有某种异曲同工之妙，更快地发展自己的科技，先人一步登入太空建立火星殖民地。虽然没有直接的兵戎相见，但却在暗中不断地进行军备竞赛，台面上风平浪静台面下一触即发。



文化胜利

若是第一次前往法国旅行，恐怕十个人中有八个人都会推荐享誉盛名的卢浮宫博物馆吧，本作亦是同样的道理。强盛的文化会造就各式各样的人文奇观，吸引世界各地的人慕名前来，文物、奇观、圣地乃至贸易路线都是吸引游客的点。只要游客的数量超过其他文明的游客数量，就可以达成文化胜利。



宗教胜利

宗教胜利与文化胜利比较相像，只要让自己的宗教成为其他主流文明的主要宗教即可。值得一提的是，宗教胜利不像统治胜利那般，要求折服其他所有宗教，只需要成为“主流”即可。招募一个大预言家，创建属于自己的宗教，让一众传教士等前往别国宣扬教法。除此之外，发展宗教所产生的信仰值也可用于生产武僧等战斗单位，宗教战争也是扩大统治的好方法。



分数胜利

如果在到达规定的游戏回合后，仍然没有任何文明达成上述4种胜利方式的任意一种，系统会自动将综合得分最高的一位列为本场的胜利者。综合得分取决于市政、人口、城市、科技等要素，只有多方面高度发展的一方才能获得分数胜利。



情景模式

如果玩家已经厌倦了传统的一步一步发展文明的玩法，本作也有更单一更明确的玩法——情景。区别于普通模式的是，情景中会规定好具体的胜利条件，玩家别无选择。此外玩家在创建游戏时也无法自定义除了难度外的任何选项，可以简单地理解为游戏丢给了玩家一个现成文明，就看玩家如何在这之中闯荡出一番天地。而开局也不再只有一个建设者和一个勇士，有可能开局就拥有多个城市和多只已成战斗力的部队。

以情景“亚历山大的征服”为例，要求玩家操作马其顿帝国在规定的回合数内（难度越高，限定的回合数越少）扫平地图上所有与的敌人。开局便会拥有一个四人口城市和数个战斗兵种，国土狭窄又贫瘠，没有继续发展的空间。而且在距离首都不到一格的位置内就有两个地方城市，仿佛在和玩家说：“想要壮大，唯一的方式就是干掉他们。”可谓火药味十足，如何在夹缝中生存正是本情景的乐趣所在。

NS版现在共有8种情景供玩家选择，其中4个只能多人游玩，1个只能单人游玩，剩下的3个即可多人也可单人。





▶情景“亚历山大的征服”的开局。

NS版有什么内容？

NS版没有任何追加的新内容，默认包含了维京人包、阿兹特克文明包、波兰文明包、澳大利亚文明包、波斯与马其顿文明包，这5个DLC玩家无需额外购买。但是努比亚文明包、高棉与印度尼西亚文明包两个DLC则需要玩家在商店自行购买，售价分别为4.99美元/498日元和8.99美元/1199日元。情景方面则包含“全球热核战争”、“铁骑与火炮”、“远古战争”、“宗教战争”、“内陆大亨”、“维京人、商人、掠夺者！”、“雅德维加的遗产”以及“亚历山大的征服”共8个。而Steam版现已推出的资料片“迭起兴衰”则暂时无跟进的消息，商店里也看不到相关的信息。

但是“《文明》系列”素来以长时间、多样化的更新闻名，生命周期可谓相当的长。以前作《文明V》为例，在本作发售前的6年间更新了大小DLC/资料片共15个，每个都有相当程度的可玩内容，加在一起恐怕可以媲美一个完全新作了。所以有理由相信官方将会在接下来跟进NS版本的资料片“迭起兴衰”，至于后续的其他内容比如马上要来的第二个资



▲往上滚动列表还能看到其他所含内容。

料片“风云变幻”，虽然不一定会同步推出但应该也会有所表示。

此外因为 NS 平台的各种条件所限，在 Steam 平台上大为亮眼的各类自制 MOD 自然也无法使用，玩家只能游玩官方准备好的部分。因为不支持网络联机，所以只能在局域网游玩，无法与互联网上的其他玩家一同对战。

实机表现如何?

对于那些在 PC 上已经砸入无数时间的发烧友而言，本作有什么内容想必已是烂熟于胸，所以这次的 NS 版最重要的自然是实机表现如何了。会掉帧吗？操作别扭吗？后期的大场面表现如何？先说结论：美中不足，但表现尚可。

接下来就让我们细细道来，NS 的画面为什么会有如此表现。

画面表现力与帧数

虽然在画面表现力上不比 PC 版，但整体并无太过明显的缩水比 IOS 版要好上许多，放大后每个单位 / 建筑的细节都能看得比较清楚，单独放在 NS 上看也属于上乘。而帧数方面也同样非常稳定，没有明显地掉帧现象。但值得一提的是，随着回合数和地图上的各式要素逐渐增加后，切换目标后会出现比较明显的卡顿现象。比方说当玩家正在看另一块大陆上其他国家的情况，按下 × 键快速跳回自己的城市时，会产生 2~5 秒不等的卡顿。因为 Steam 版若是配置不高也同样会出现类似的问题，所以可推断应该是受 NS 的机能所限，但总体上对游戏体验影响不大。



UI 和操作

这两者实际上是一码事，所以这里让我们放在一起说。相比 PC 版，NS 版为了方便玩家操作在 UI 上做出了大幅度的简化，按下 L 键打开左侧边栏能看到科技、市政、宗教等项目，按下 R 键打开右侧边栏则能看到各国分数、外交、间谍活动等项目，唤出各式项目非常便利，玩家可以使用手柄无障碍地流畅操作。当然，玩家也可以直接使用屏幕进行指挥。游戏中几乎所有的按键都可以触屏操作，轻触左下角的小地图可以快速移至某一侧，双指外拉可以放大视角，比较接近我们在智能手机上常用的手势。所以直接丢掉两个手柄，只拿着 NS 屏幕当平板电脑玩也未尝不可。

电量

电池电量还是一个比较玄乎的问题，因为其涉及每台机器的具体情况，其反映出来的续航时间都会有所差异。但本作作为一个极长时间才能决出“一次胜负”的游戏，还是不得不提一下这个问题。首先，指望不充电打完一整场游戏是不可能的，一般而言 NS 续航时间为 4 小时，玩家实际游玩时基本只少不多。以笔者正常保养的 NS 为例，从 100%的满电到完全没电自动关机为止总共游玩了 180 回合（请各位在实际游玩时注意存档），前后大概 2 个半小时左右。不同的玩法所需要的思考时间和花费时间都有所不同，所以这个数据仅供参考，数据是长是短就见仁见智了，建议想要外出游玩的玩家备好移动电源。

回合等待时间



地图类型为大陆，尺寸为极小，总计 8 个国家的一局游戏，在 250 回合过后每回合的读取时间便开始有了明显的增长，400 回合过后则要等待将近 40 秒，切换目标时已经有比较糟糕的卡顿了。如果我们开一局地图类型为盘古大陆、地图为特大、总计 24 个国家的最大级游戏呢？第 100 回合时的等待时间为每个回合 25 秒不到，但 300 个回合后等待时间就已经超过 40 秒，并出现较严重的卡顿。到了 400 个回合后则达到一分钟，卡顿现象再次加剧，最严重时会卡住 10 秒左右。但一码归一码，本作即便是 400 回合后也鲜少会报错强退，只是等待时间延长了不少，玩家不必过度担心丢失目前的进度。



结语

其实在 Steam 版《文明 VI》发售前约两个月，制作人 Sarah Darney 就曾表示 :“PC 是最适合《文明VI》的平台。”，以彼时的眼光来说的确没错。虽然 2K Games 曾推出过手机平台上的“《文明》系列”游戏，但多多少少有所缩水，玩家想要体验到完整的游戏内容还是只能老老实实地坐在电脑前，但是 NS 的出现却给出了不一样的答案。本作登录 NS 后，玩家无论是在床上或是在室外都能轻松消磨掉大量时间，走到哪玩到哪。试想下，若能在枯燥无味的长途旅行中打开 NS 来上一局《文明VI》，岂不美哉？虽然本作在内容和机能上还有不少细节问题，但是瑕不掩瑜，《文明VI》本身优秀的耐玩度加上可便携且方便操作的游玩方式，仍旧给玩家带来了全新的游戏体验，值得新老玩家尝试一下。

TIPS：游戏内置有“文明百科”，相当于游戏各系统的百科全书。因为系统较复杂，所以字数也相对较多，推荐刚上手的玩家不要嫌麻烦仔细看看每一条讲解。

锤头鲨情报部

HAMMER HEAD INTELLIGENCE

主持人：余烬
美编：01

没有人能够在一开始就想到，《最终幻想 15》的结局居然是田畑端的离职。对于这款在发售前就有着 10 年坎坷制作史的游戏来说，以制作人在最后的离职作为收尾让人感慨。虽然《FF15》不少原定于明年的更新内容因此被砍掉，但 12 月份依然有不少全新的内容推出。与《FF15》相反的是，《FF14》由于 5.0 资料片的正式公布让玩家们感到欣喜。同样是经历了制作人更换，两部作品在如今的状态却截然不同。

这是属于田畑端最终的一次幻想 《最终幻想15》监督田畑端宣布离职

当多年过去，也许我们对于《最终幻想 15》的许多争议都已经遗忘，但我相信，有些东西是很难忘却的。比如最终决战前四人最后一次的露营，比如最后无法挽回的悲剧结局，这些记忆深处的回忆也许会让《FF15》成为又一部经典。所谓经典在于它的不可复制，当田畑端正式宣布离职，这部烙印着诸多田畑端印记的作品拥有了成为经典的可能。

正在收看本节目的观众们，大家好。我是田畑。

时光飞逝，《最终幻想 15》发售已有将近 2 年，感谢各位粉丝的支持，让我们能坚持到现在。

十分感谢。

今天我有一个私人的消息要告诉大家。

我，田畑端，已于 2018 年 10 月 31 日从 Luminous Productions 以及 Square Enix 集团离职。

在史克威尔艾尼克斯的日子里，我体验到了各种各样的事物。

每一个我所参与的游戏项目对我来说都弥足珍贵，其中《最终幻想 15》更是我拼尽全力所挑战的特别项目。

因此，我才借此节目向一直以来支持《最终幻想 15》的国内外粉丝们正式宣布离职的消息。

作为《最终幻想 15》之后的下一个挑战，我有着无论如何都想实现的工作。

为此，我不得不离开现在的公司，创立自己的事业以完成全新的挑战。

关于开发进行中的“艾汀篇”以及 Luminous Productions 的新作，从我手中接过开发“接力棒”的伙伴们值得信赖，我相信他们一定能制作出很棒的作品。

今后我也将和各位粉丝们，

应援史克威尔艾尼克斯和 Luminous Productions 的工作。

一直应援《最终幻想 15》的各位、一直应援我田畑个人的各位，诚挚感谢你们的支持。

——田畑端



在 11 月 8 日举行的《最终幻想 15》直面会中，田畑端通过网络书信的形式正式宣布了他的离职。而原计划在 2019 年推出的四部“未来黎明”系列 DLC，只有“艾汀篇”会完成开发并推出，其他的三个章节全部取消制作。无论是对于这场直播还是《FF15》的粉丝来说，这场直面会都充满了悲伤，不仅仅是因为田畑端的离职，更重要的是我们见证了《FF15》最后的结局，以及整个系列未来发展的不可知。

整体来看，对于《FF15》来说，田畑端是功大于过的。我们之所以悲伤，在于它原本是有着某些美好，而这些美好的创造者无疑正是监督田畑端。早在《FF15》正式发售之前，我们就在 UCG407 中对《最终幻想 15》十年的制作和变化历程进行了回顾，从中我们可以了解到田畑端对于《FF15》的最终推出起到了至关重要的作用。这些“重要的作用”虽然有着一些商业化的倾向，但当一款作品的制作周期长达十年以上，它作为商品的价值已经远不及当初，而之所以最终还是坚持推出，只是因为“最终幻想”这个名字对于玩家和 SE 来说代表了很多。也正因为它的意义非凡，《最终幻想 15》在这种状态下推出有着无奈也有着突破。而夹在这种理想与现实之中的田畑端是值得我们去尊敬的。



对于“《最终幻想》系列”来说，它不缺乏才华横溢的制作人，正是这种才华横溢，我们对于这个系列才有着那么多的回忆和期盼。但对于横跨十年的《FF15》来说，才华所创造的过程已经不那么重要，对于SE来说需要的是一个结果和一个结局。只是，当田畑端的离职成为那个结局，这个系列未来的发展又将会怎样呢？谁又能成为下一位水晶序曲的谱写者？

根据《FF15》官网上的资料显示，本作的全球销量已经突破了840万份。近两年时间便达到了840万，这一成绩已经让《FF15》成为了系列史上销售速度最快的作品。而其总销量也仅仅落后于《FF7》和《FF10》。从商业角度来说，《FF15》无疑已经取得了一些成功。只是，这款作品的创造者已经选择了离职。

请祝福这款作品和这个系列吧，下一次与幻想的相遇又会在什么时候呢？

《最终幻想15》直面会内容汇总 更多今年年底的更新内容公开

于11月8日举行的《FF15》直面会无疑充满了悲伤，直面会一开始便宣布了“未来黎明”开发终止，之后更是公开了田畑端离职的消息。虽然田畑端的离职已经为《FF15》画上了句号，但实际上《FF15》在今年12月还有着不少的更新。

首先公开了“艾汀篇”DLC的宣传影像并宣布将于明年3月进行配信。之后也宣布了“艾汀篇”的前传动画正在制作中。考虑到之前有过名为《兄弟情》的6集动画，艾汀篇的动画至少在质量上是有所保障的。并且艾汀本人的身世和故事本身就是个谜，这最后的DLC以及这部动画将会为我们带来一个全新的艾汀。

在去年11月上线的多人模式“战友”将会在今年12月13日作为独立的游戏正式上线，同时追加10位新的BOSS，以及新的服装和武器，而之前的“战友”DLC将会停止配信。所有在之前已经购买了“战友”的玩家将能够免费获得新版的《战友》游戏，而如果想购买新版《战友》的玩家则需要花费926日元。随着这一改动，老季票中的“战友”DLC被剔除，新季票将随着《战友》同时上线。

在《FF15》两周年之际，SE将在日本各地举办各种线下活动，包括新的周边限定商品、Square Enix咖啡店的联动等等。



《FF15》与《FF14》在直面会中正式宣布联动，并通过宣传影像展示了《FF15》中关于《FF14》的联动内容。一名猫魅族的少女与诺克提斯一行人相遇，诺克提斯一行人在之后要面对的是与蛮神迦楼罗的战斗。联动任务完成的奖励中包括四人的联动服装，可以看到其中的诺克提斯变为了猫魅族一般有了耳朵和尾巴。在影像中还能看到一只胖陆行鸟，不知道这只陆行鸟在《FF15》中能否进行骑乘。《FF15》中的联动内容同样将于今年12月13日登场。值得一说的是，《FF14》的制作人吉田直树通过影像述说了两部作品的联动经历，他表示从很久之前就有不少粉丝希望两部作品能够联动，如今也是正式实现了。不过他并没有透露《FF14》中关于《FF15》的联动内容。

在公布了一段《FF15》二周年的纪念视频后这场悲伤的直面会落下了帷幕。



▲“艾汀篇”中王与王的对决。



▲来自《FF14》中的猫魅族少女。

化身为暗之战士吧！《最终幻想14》5.0资料片“漆黑的反叛者”正式公开

北京时间11月17日，SE在美国拉斯维加斯举行了《最终幻想14》的Fan Festival活动。在其中的5.0主题演讲上，SE一开始便放出了一段5.0的宣传影像。光之战士在与敌人的战斗中不断切换职业但依然一次一次被击倒，而在最后，暗黑的力量从光之战士身上爆发，在化身为了暗之战士后影像公开了5.0资料片的标题“SHADOWBRINGERS”（漆黑の反逆者）以及LOGO，该资料片将于2019年初夏上线。

《FF14》的制作人兼总监吉田直树正式上台，开始了关于本次5.0资料片的主题演讲。在剧情设定上，故事与还未登场的4.5版本紧密相关。解放了阿拉米格和多玛的光之战士终于要与反帝国六国联盟一起共同抵抗加雷马帝国了，但拂晓血盟的成员却一个接一个失去意识，在这种情况下




■ラケテイオ大森林/The Rak’Tika Greatwood

与帝国进行战斗会不会引发超过第七灵灾的第八灵灾呢？在这样一种惶恐不安的状态下，终于与帝国迎来正面的对决。除了帝国外，5.0资料片也将与无影进行正面的对决，而无影的秘密和目的、海德林和佐迪亚克到底是什么，这些《FF14》的核心剧情疑惑也将会被揭开。在之前一直作为光之战士的玩家们，将会在新版本中变为暗之战士，这种转变的原因将会在4.5版本中进行揭晓。

在职业方面，5.0资料片将会有复数新特职推出。不过吉田并没有在现场直接透露出新特职的消息，只是强调说“宣传影像中好像有什么东西哦”。宣传影像中桑克瑞德的职业很明显与之前不同，他背着一把枪刃状的武器，再加上4.4版本剧情的最后就已经有NPC在使用这种类似的武器。基本可以确认枪刃将会成为新资料片中某个特职所使用的武器。当然，在“《最终幻想》系列”的其他作品中这把武器也出现过，其中最典型的代表便是《FF8》的主人公斯考尔。值得一提的是，宣传影像中的桑克瑞德不仅仅职业发生的变化，连整个人的样貌都有些改变，他瞎掉的眼睛还得到了恢复。结合3.4版本暗之战士相关的剧情来看，新资料片故事所发生的场所，说不定不是原来的那个世界？

在战斗方面，所有职业的等级将提升到80级，当然也会有新的技能增加。并且，5.0资料片会对包括职能技能在内的所有技能进行整理，而技力（TP）将会合并进魔力（MP）之中。治疗职业护盾治疗的治疗量，也就是护盾量将会直接在UI中显示具体数值。

在新区域方面，首先介绍的是名为“ラケテイオ大森林/The Rak’Tika Greatwood”的区域，并放出了几张实机截图。这个森林区域的氛围和之前版本中的森林有很大不同，并且其中还有处于不同文化的遗迹和迷宫。该区域中的一些城镇建在树上，居民们也是在树上生活。值得一说的是，在《FF12》中有着名为维埃拉的种族，这个种族中的生物和人类相似，但身材高挑且有着兔耳，他们在《FF12》中的居住地也是在大森林中的大树上。结合之后吉田关于新种族的暗示，这个新的大森林区域说不定会和维埃拉族有些关系。其次介绍了名为“アム・アレーン/Amh Araeng”的新区域，从截图可以看出这个区域相当荒凉，并且整个城镇就是倾斜的，极具幻想风格。

当然，新的蛮族和蛮神也会在新资料片中登场。现场公开了名为“ン・モウ族/The Nu Mou”的新蛮族，实质上这就是来自伊瓦利斯的“恩莫族”。吉田在演讲中还提到了另外的新蛮族“皮克西族”和“矮人族”，不过没有做更多的介绍。

在迷宫方面，5.0版本中就会实装9个新迷宫，高难度的Raid副本同样也会推出，吉田还特别强调说会让新高难本的剧情和角色更有“最终幻想的味道”。同样，新的大型团队副本也会推出。



在生产采集方面，大地使者和能工巧匠将会有一些新的玩法，名为“伊修加德复兴”的一系列内容将会登场。除了能再回到伊修加德外，吉田还在演讲中强调了“我想住在伊修加德”，看来伊修加德也许将会开放住宅区，雪景房变为了可能。新资料片还会提供一些类似农场的玩法，让玩家感觉好像生活在这个世界中。

除了以上在原有系统上进行的新内容扩展外，5.0资料片还有着不少新的系统，其中之一便是源自《FF11》中的“信赖”系统。虽然和《FF11》的信赖系统有些区别，但新资料片中会实装类似的系统。该系统能够允许玩家携带NPC去攻略主线任务中的迷宫副本，当然通过匹配其他玩家并组队的方式来攻略同样可行。另外，名为“NEW GAME+”的新系统将在新资料片中追加。在保持玩家当前最新剧情进度的前提下，可以游玩以前的一系列任务，比如只玩职业任务或是从头玩2.0主线任务等等。第三个新系统则是“服务器间传送”，玩家可以通过三大主城的以太之光前往同一大区下的其他服务器进行游玩，这使得去其他服务器狩猎和挖宝成为可能，甚至是在其他服务器中做主线任务。“服务器间传送”的这一系统会在5.0更新之前便推出。

在演讲临近结尾时，吉田公布了新资料片将会追加新种族的消息，并且说到这也许会是《FF14》中最后一个玩家可选种族。在现场的翻译KOJI询问吉田新种族到底是什么时，吉田走到了KOJI的身旁并背向玩家，其体恤的背部恰好印了一只兔八哥。KOJI询问吉田不给他们一些提示吗，吉田始终背向玩家并告诉KOJI“不给提示”。至于新种族到底是什么，相信兔八哥已经给了太多的提示。事实上，在3.0的资料中就已经有了维埃拉族的设定图，在“重返伊瓦利斯”的剧情中也有提到维埃拉族，再加上吉田的这次“暗示”，新种族已经八九不离十了。

本来大家都以为这次5.0的主题演讲已经结束，吉田也说更多5.0的消息请关注明年二月的巴黎粉丝节，谁知道最后登场的SE社长松田洋佑却再次引爆了现场观众，仅仅是因为他穿着一套“青魔法师”的COS服。之后在社长的指挥下现场公开了青魔法师的宣传影像。不过这还不是最劲爆的，当吉田在之后正式宣布“青魔法师”将会在4.5版本中就直接登场时，现场沸腾到集体高呼起吉田的名字。《FF14》的青魔法师不同于其他的特职，它是一种专门的“限定



职业”，它也没有基础职业。其最大的特色便是能从怪物处进行“学习”，也就是说只是升级的话不会习得任何的技能，所有的技能都需要通过“学习”获得。4.5版本中也会有一个只属于青魔法师的全新玩法或者说任务类型，而在4.5版本登场的青魔法师会限定在最高50级，之后的等级会在“漆黑的反叛者”推出后随着版本更新逐渐增加。

“漆黑的反叛者”以这样一种方式正式登场，关于新资料片的更多内容请期待之后的报道。

■由天野喜孝绘制的艺术图，骑士怀中的白衣女孩非常显眼。


游朝 2018 忆日

农历 十一月

从1990年

12月

（上旬）

到1999年

December

节气 大雪（12 月 7 日）

从 12 月 1 日至 12 月 15 日

本期开始，“游朝忆日”栏目正式迈入 1990 年代，和充满了各种古早硬件以及不知名游戏作品的 1970~1980 年代比起来，1990 年代应该是玩家们最为熟悉的时代，我们当中的许多人都是在这个时间段里开始正式接触电子游戏，而这个领域也正是在这个时期走上了高速发展的巅峰，许多被我们津津乐道的游戏作品和主机硬件，都是在这个时代中诞生，并随之被玩家们奉为划时代的经典。远的不说，光是本期杂志上提到的《生化危机 2 重制版》，其原版就是 1998 年诞生，而且时至今日仍然在 GameRankings 和 Metacritic 等游戏评分综合网站的最佳游戏榜单上名列前茅。本期栏目，我们就来谈一谈这个时代中诞生的种种辉煌历史吧！

P.S.：因为从 1990 年代开始，电子游戏史上的事件发生都有比较详尽的日期记载，已经几乎不存在除了年份外发生时间不可考据的事情，所以原本的子版块“年度大事”也没有了用武之地，本期开始将不会再出现。



▲ PlayStation 也是首款出货量达到 1 亿台的主机，它是在发售后的 9 年又 6 个月后达成了这一成绩。

朝向

日本

1994 年 12 月 3 日，索尼电脑娱乐（即 SCE）推出了在近代电子游戏史上最重要的一台主机—— PlayStation。它的出现不但代表着以光盘为游戏运行载体的家用机进入到了成熟期，更是动摇了任天堂此前在电子游戏界中的至高地位。在这台主机上诞生了许多著名的游戏系列，包括但不限于《GT 赛车》、《潜龙谍影》、《生化危机 2》等传世佳作。

神作

提起 id Software，大部分玩家的第一印象肯定是“那个做突突突游戏很在行的公司”，这个感觉不能说是错的，毕竟这公司无论是过去还是现在的产品线里都是大量的 FPS 作品，例如老版和新版的《毁灭战士》，早期的《德军总部》，还有画面水准当年在业界独领风骚的《狂怒》和在 PC 领域名声远播的《雷神之锤》。不过要说他们当年用于闯出名声的作品，说出来大家都可能不信，那是一款平台动作游戏！

《指挥官基恩》（Commander Keen）这个作品系列的名字大部分玩家应该都没听过，原因说来也简单，它是个前期专门针对 PC 平台推出的作品，运行的系统甚至都不是比较大众化的 Windows，而是古老的 DOS。这款作品的首作诞生时，id Software 甚至都还没成立，不过它的开发团队已经汇聚了不少日后在这家工作室当中闯出了名气的大人物，包括本作的主程序员约翰 · 卡马克（John Carmack）和约翰 · 罗梅罗（John Romero），还有设计师汤姆 · 霍尔（Tom Hall）和美术阿德里安 · 卡马克（Adrian Carmack），这四人日后成为了 id Software 早期的核心人物。

从游戏的内容来看，这款作品身上有不少《马力欧兄弟 3》的影子，因为这游戏当时的原形甚至就是对照着《马力欧兄弟 3》的第一关仿造的。《指挥官基恩》的突破之处是在于约翰 · 卡马克设计了一套“自适应拼贴刷新”技术，让电脑能够实现类似于家用机那样的卷轴画面表现形式，从而让这个平台得以创造出类似于《马力欧兄弟 3》那样的作品。

《指挥官基恩》在初代获得成功后，迅速在其后推出了三款续作，id Software 甚至有计划为其推出第五部作品，但是随着《德军总部》和《毁灭战士》相继成功，这家开发商的注意力完全转移到了第一人称射击游戏领域上，因此《指挥官基恩》也陷入了沉寂。多年后，约翰 · 卡马克突发奇想，想要把《指挥官基恩》带到当时正热门的掌机上，并获得了动视的支持。不过 id Software 本身并没有太过直接地参与到开发当中，而是将其交给了另外一家开发商 Palmer Productions 操刀，于是，《指挥官基恩》的最后一作——也是系列当中惟一的主机作品在 2001 年登陆了 GBC 平台，为这个作品系列画下了一个奇特的句点。



▶尽管艺术风格上自成一派，但《指挥官基恩》的整体关卡构造还是带着一点儿《马力欧兄弟 3》的印象。

超前

大家还记得我们之前在栏目当中提过，那台由 Hudson 和 NEC 联手打造，虽然最终市场表现并不出挑（相对其主要对手 SFC 而言），但是生命周期特别长的家用机 PC Engine 吗？在其诞生的 3 年后，其制造商 NEC 针对当时正变得越来越火热的掌机市场，也作出了属于他们自己的一次大胆尝试，那就是推出掌机版的 PC Engine！

PC Engine GT 诞生于 1990 年 12 月，按当时的眼光来看，这台掌机先进得有点不可思议，因为它在 28 年前就做到了如今 NS 运用的概念——用一台掌机设备运行家用机的游戏作品。它使用了和 PC Engine 一样的 HuC6280 型号 CPU，除了屏幕尺寸不一致，它的画面显示效果和 PC Engine 也是相近的，而且这台掌机也直接支持运行 PC Engine 的卡带，除了少量游戏因为需要用到主机的内部储存空间保持存档，而 PC Engine GT 因为缺乏这样的空间而必须改为用密码输入来读档，其余游戏作品都算得上是完美支持。

那么一台这么划时代的掌机，怎么就没几个玩家听过？其实为了实现这种看似划时代的设计，NEC 在 PC Engine GT 的机体性能上埋下了非常多的隐患。首先，大家都可以想象，为了让一台掌机实现和家用机一样的性能，PC Engine GT 的成本就很难降下去，所以它的首发售价是 44,800 日元，美版则是 299 美元。这个价位放在家用机上可能还算靠谱，作为掌机那就太过火了，要知道早一年上市的 Game Boy 只需要 10,242 日元（美版为 89.95 美元），高不可攀的价格让 PC Engine GT 迅速远离了一般消费者的视野，NEC 那一贯小气的营销策略更是让这个情况雪上加霜。

其次，PC Engine GT 在技术上野心过大，但在一些细节上则不太考究，例如它使用了价格低廉但是品质较差的电容器，从而导致这台掌机不时会出现喇叭故障，甚至有时候连新出厂的产品也会有类似问题。而在屏幕上面，PC Engine GT 又显得过于超前，采用了当时颇为先进的 LCD 技术（即液晶屏），但是也正因为技术仍然处于推广阶段，液晶屏在当时的坏点率颇高，有时候新出厂的 PC Engine GT 刚开机上面就已经有几个坏点存在，这样的成品质量根本对不起其高昂的定价。

而最致命的一点，则是续航，同年代的 Game Boy 运行时需要 4 枚 5 号电池已经是够夸张的了，PC Engine GT 更进一步，需要 6 枚 5 号电池。数量多就算了，Game Boy 用 4 枚电池可以持续运行 40 小时，而 PC Engine GT 只能运行 3 小时……

综上所述，NEC 在这台掌机上应用的技术思维，还是非常有划时代意义的，但是它在实际成品制作思路和对于市场需求的考量上，则表现得一塌糊涂，输给 Game Boy 这种传奇一般的对手，只可以说是理所当然了。



▶ PC Engine GT 的外观结构很明显是在向着 Game Boy 靠拢（图中的是这台掌机的美版 TurboExpress），不过增加了两个可以调整按键输入频率的开关，等于是自带了连发手柄功能，算是一个比较大的亮点。



文 UCG众编 统筹 余烬 美编 雷普利

从真新镇再次启程

那些关于初代《精灵宝可梦》的故事

当《精灵宝可梦 Let's GO! 皮卡丘 / 伊布》发售，我们从真新镇再次启程！对于不少宝可梦训练师来说，在 1998 年发售的《精灵宝可梦 皮卡丘》，也就是我们说的“黄版”正是关于宝可梦最初的记忆。与皮卡丘一起，我们开始了多年的训练师征程。无论是对于玩家还是 Game Freak 来说，初代《精灵宝可梦》都是难以忘怀的作品，就让我们在真新镇的风再次吹起之时，来聊聊那些关于初代《精灵宝可梦》的故事。



从捉虫子和扭蛋开始

谈及《精灵宝可梦》的诞生，不得不从系列的生父之一田尻智说起。田尻智出生于东京都的世田谷区，而他的少年时代则是在町田市度过。彼时的町田市还保有着不少自然生态，作为男孩子的田尻智也乐于在山野和树林中游玩，甚至还时常跑到防空洞和废墟中进行冒险。那时的田尻智可以说是一名“昆虫博士”，捉虫子并通过观察来研究虫子是那时的他最喜欢做的事情。但与大自然为伴的童年并没有持续太久，初中时由于町田市大规模的都市开发，自然生态环境已经变为了一座座高楼，而那些昆虫也随着环境的变化而逐渐离去。充满玩心且处于青春期的田尻智则将那些对于昆虫的爱好转移到了电子游戏上，这才有了《精灵宝可梦》诞生的可能。

从第一次游玩《太空侵略者》后，田尻智就经常出入于游戏中心。靠着自己在游戏上的天赋以及努力，田尻智很快成为了街机厅中的游戏高手，但他并不满足于玩游戏很厉害。在就读于重点高中国立东京高专电气工科学校期间，田尻智本着分享的原则制作了名为“Game Freak”的同人攻略本。这本攻略本上记载了当年他游玩热门街机游戏的心得和高分秘诀。这种高手直接告诉你他成为高手的秘诀的行为，在当时是非常罕见的，很快第一期的《Game Freak》就被抢购一空了。不过第一期只有 20 本，但这一举动无疑开启了一个新的时代。越来越多的同人攻略本或者商业攻略本在这之后涌现了出来，而作为《Game Freak》的创始人，田尻智也靠着卖书赚的钱直接买了一台可以更换游戏的街机，在自己的家中开始潜心研究游戏，并为《Game Freak》撰写更多的内容。作为别册发行的《铁板阵 1000 万点达成法》甚至还惊动了《铁板阵》的厂商南梦宫，并破了当时迷你漫画杂志的销售记录。



■早期的《Game Freak》杂志。

相信各位读者对于“Game Freak”这个名字一点都不陌生，因为这正是“《精灵宝可梦》系列”制作公司的名字。没错，当田尻智高中毕业后，便以那本对他而言意义非凡的攻略杂志的名称作为了自己游戏工作室的名字，而那些攻略的撰写者则以开发游戏为新的目标而聚集在了一起。



在拥有了自己的游戏工作室乃至后来成功转型的公司后，田尻智自然非常关注游戏业界的发展。GB 的发售以及 GB 那条看似不起眼的联机线让田尻智意识到了联机游戏所带来的乐趣，不过早期 GB 游戏的联机还多是像《俄罗斯方块》这样的对战模式，而田尻智却并非着眼于联机对战，他意识到了通过联机来交换游戏中的东西将会带来十足的快乐，且这种交换还能让玩家之间形成互动。这种交换不应只停留在数据上，它应该是看得见且有形象的。



从 GB 的联机线出发，田尻智有了开发一款有“交换”功能的游戏的想法，而这样一款游戏显然不会是他们这些街机达人们擅长的动作游戏，角色扮演类型的游戏才是最合适的。而游戏所交换的，那些有形象的东西应该是什么呢？童年时在野外捉虫子的经历给了田尻智灵感，因为需要

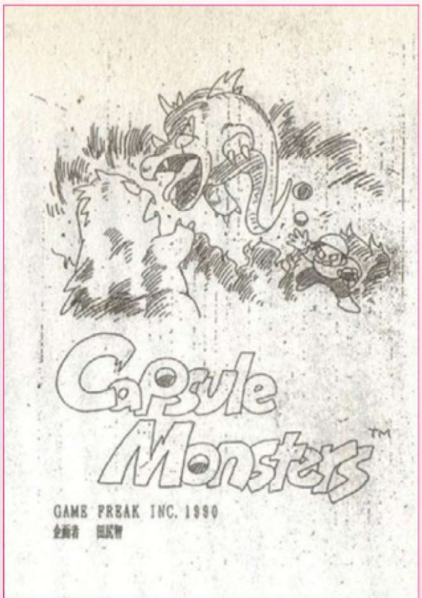

■扭蛋在日本的火爆超乎想象。

进行交换，所以这些虫、鸟、鱼等生物装在包罗万象的扭蛋中是再合适不过了。扭蛋加上捉虫子，《精灵宝可梦》最初的构想从此诞生，不过在一开始时还没有“精灵宝可梦”这个名字，那时他们称这款还处于构想中的游戏为《胶囊妖怪》（Capsule Monster）。

之所以在后来改名为了我们熟悉的“PokeMon”即“Pocket Monster”，主要还是由于版权问题。胶囊的想法来源于扭蛋，对于田尻智来说，扭蛋和捉虫子一样属于童年时代的美好回忆。但当情怀遇上了现实中的版权问题，他们也不得不进行妥协，不仅仅连名字要改，胶囊的创意也要换掉。既然胶囊不行，那球可以吧，因此当时也有制作组成员提出“Ball Monster”或者“Monster Ball”的想法。不过前者显得笨重，后者太强调“球”这个容器。这之后，终于有人提到既然主角是小孩子，那么这个装怪物的容器应该不会太大，可以直接放在口袋中，那干脆就叫作“Pocket Monster”吧，简称就是“PokeMon”。从这一刻开始，一款即将在未来火遍整个世界并影响亿万青少年的游戏系列以其正式的名字登上了历史舞台。

存在于企划书中的设定和构想

在有了关于《精灵宝可梦》最初步的创意之后，田尻智和他的团队对这款作品进行了更多的设定。毕竟这是一款需要被制作出的完整作品，仅仅只有简单的构想是远远不够的。同时，田尻智也打算通过关系向当时的任天堂提交这个创意。为了获得开发资金，田尻智和他的团队为这样一个创意进行了更进一步的构想和设定，便有了一份关于本作的企划书。如今再回过头来看这份企划书，我们能从中发现《精灵宝可梦》在设定之初和实际游戏有诸多不同。



左下图是这份企划书的封面，从中已经能看到训练师丢出精灵球放出宝可梦与另一只宝可梦战斗的情景。虽然造型略显夸张，但应该也能看出来这两只宝可梦是暴鲤龙和班基拉斯。全国编号 130 的暴鲤龙本身就在第一世代登场，但班基拉斯在游戏中的正式登场却是第二世代。事实上，班基拉斯的诞生比我们想象中的要早，在对初代作品中的宝可梦进行设计时，是有设计超过 150 只宝可梦的。只不过由于卡带容量等原因需要对设计出的宝可梦进行筛选，不少当初被设计出的宝可梦也因此没有在初代直接登场。值得一提的是，田尻智在起初筛选宝可梦时的标准是能通过宝可梦的轮廓直接判断出这是哪一只宝可梦，这一标准沿用至今。这才会有了后来动画版中猜测宝可梦剪影的有趣环节。再说回班基拉斯，这只宝可梦除了在这份企划书中有过亮相外，在 1997 年出版的日本杂志《游戏评判》第 14 期的封面，班基拉斯同样再次出现，此时离班基拉斯正式登场的《精灵宝可梦 金/银》还有两年时间。



■班基拉斯我们认识，但另外两个宝可梦是？

在翻开这份企划书后，田尻智通过文字首先对这款名为《胶囊妖怪》的企划作品进行了介绍：

●一个近未来的故事（假想）

《胶囊妖怪》已经发售了 1 个月。这是一个融入 RPG 要素的地牢迷宫类型的怪兽游戏。如你所见，就是那些糖果店和玩具店里被称为扭蛋的那些胶囊玩具自动贩售机，而这款游戏将带来和收集胶囊扭蛋一样的快乐。

在《胶囊妖怪》中，有着在 Gameboy 上假想的地下迷宫中栖息着 200 种想象怪兽的设定。主角可以和怪兽成为朋友，并且通过提升个人的“魅力度”使怪兽与自己走得更近。这种魅力度的设定类似于《巫术》，不过这种设定在日本并非广为人知。而通过战斗不仅可以打倒怪兽，还可以进行活捉。

在超过 200 种的怪物中，有些不会成为你的同伴，有些连相遇的机会都会错过，有些则无法捕捉到。而我和我的朋友们，称这些怪物为“幻之怪兽”。

我有三条绿龙，它们只出现在一个地下迷宫四层的某个角落。为了捕捉其中的 1 只，玩家需要在特定等级时在特定区域内徘徊 2 小时。而我的朋友卓司并没有绿龙，但是他有 2 只萤火虫。

下课的铃声响起后，教室里开始了关于《胶囊妖怪》的热烈讨论：谁拥有哪个幻之怪兽？有多少……而这并非只是吹嘘。一旦我的朋友和我达成协议，我们便通过联机线连接我们的 GB，用它来交换怪兽。这让我们为之兴奋，因为我们正在讨论交换怪兽以及交换多少。

卓司和我完成了谈判。他想用 1 只萤火虫交换我 2 条绿龙，但我仍然觉得这种交换并不公平。我问他是否期待自己的战队中加入 5 只力王怪兽（パワーキング）？最终我们达成了协议。力王在地牢里的遭遇率很高，你在地牢里徘徊很快就会遇到它们，但它们很强，如果有很多个，那么在遭遇强大怪兽时可以出战。卓司和我用联机线交换怪物，怪兽的数据文件被传送，同时 GB 发出效果音。

《胶囊妖怪》被口耳相传，在乘坐电车去学校的途中，我看到其他学校的学生也在玩这个游戏。于是我从书包里拿出我的 GB 和联机线对他们说：“打扰了。我有 1 只萤火虫和 1 条绿龙，你们呢？要交换吗？”

这是一段关于这款企划作品的独特介绍，田尻智并没有直接说这是一款怎样的作品，而是通过一个假想，一个关于这款作品发售 1 个月后可能会发生的故事来叙说了这是怎样的一款游戏。其中关于“幻之怪兽”以及联机的构想在后来的实际作品中都有实现，并且确实如这个故事所说那样成为了玩家的日常。不过，这段文字中还有诸多没有在初代作品中出现的构想。

文字一开始说到这是一款“融入 RPG 要素的地牢迷宫类型的怪兽游戏”，并且在后文中还提到了著名的地牢迷宫探险游戏《巫术》，这款保留了西方“龙与地下城”精神的作品，可以说是第一人称地牢迷宫 RPG 的代表作之一。作为准备制作一款 RPG 作品的田尻智，当然会研究一下《巫术》这款被后世视为启蒙 RPG 的名作，并且在他的构想中，《胶囊怪兽》应该就是类似《巫术》这样的地牢探索题材作品。虽说《精灵宝可梦》也有着不少山洞之类的迷宫，但和真正的地牢探索还是有不少的区别。

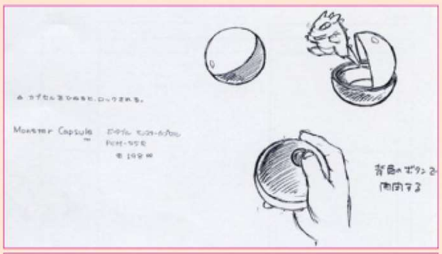
在最初的构想中，田尻智是希望这款作品有 200 只不同的怪兽的，而主人公也有着“魅力度”的设定，魅力度高则能让怪兽与角色更加亲近。虽然在之后的作品中主人公本身都没有所谓的属性数值，但魅力度的设定其实也有被采用，不过是换了种说法，成为了“亲密度”（最早出现在《皮卡丘》版的皮卡丘身上），而这一数值也是体现在宝可梦身上而非主人公。

在通过一段文字对《胶囊妖怪》有了初步的认识后，这款作品更具体的模样被揭晓。从下图中我们能看到训练师和一只钻角犀兽在森林中冒险，近处的草丛中一只怪兽幼崽破壳而出。



虽然蚊香蝌蚪的设定在最初就被田尻智提出，并以此来启发了其他创作者们从童年生活和大自然中来设计宝可梦，但真正意义上第一只被设计出来且有形象的宝可梦则是钻角犀兽。这只宝可梦在第一世代作品中的内部代码也是 001。除了钻角犀兽外，拉普拉斯同样是在初期就被设计出的宝可梦之一，不过其整体的样貌和正式作品中有不少差异。

在设定上，关于存放怪兽的随身容器一开始就是一个球状的物体，虽然这和我们认知中的“胶囊”有差异，但毕竟出发点是扭蛋。这个“妖怪胶囊”同样有着一个按钮，不过并非是像精灵球般在侧面而是在底部。而胶囊的最初构想，也解释了普通精灵球是两种颜色对半分的原因。



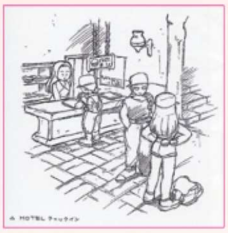


下图 1 展示了设定中旅馆的场景，这也就是后来的宝可梦中心。在其他日式 RPG 中都有着旅馆的设定，显示制作组对于宝可梦中心的构想也是出于旅馆的想法。另外，通过腰间挂着的精灵球能够判断出另外两名角色也是训练师，而他们同样戴着鸭舌帽。看来在制作组起初的认识中，鸭舌帽就是训练师的象征。

下面图 2 和 3 从不同的角度展示了最初设定中城镇的样子，其中不仅能看到自行车这种交通工具，还有后来增加的骑乘系统（也是骑着独角犀牛）。另外在一间商店的旁边还能看见关在笼子中的怪兽，这在正式作品的城镇中是没有出现。为什么会将怪兽关在笼子中？有可能是因为这只怪兽很危险，另一种可能就是这只怪兽与旁边的商店有些联系。

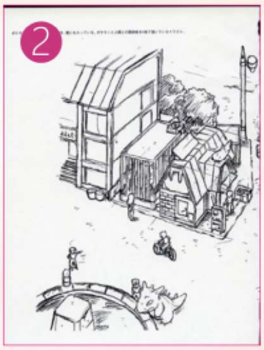
进入到商店之中（图 4），发现这是一间贩卖怪兽的商店。笼子里关有怪兽，装有培养液的瓶子中也有怪兽胚胎，当然更多的怪兽则是放在胶囊中。结合商店旁边的笼子，可以猜想可能笼子里的大型四足怪兽也是商店的商品之一。主人公在这里向店主询问有没有拉普拉斯，而店主却表示没有，店主是觉得这个小年轻应该还没有控制拉普拉斯的能力吧。作为人类伙伴的宝可梦居然被用来贩卖，而且还如此的正常和日常，这在正传游戏和动画中可能也就是火箭队才会做的事情。倒是游戏和动画中经常会出现一名贩卖鲤鱼王的大叔，看来贩卖宝可梦也是存在的。

虽然以上的这些只存在于初期企划书中的设定并没有在初代作品中采用，但随着这个系列的作品变多，很多当年的想法变为了现实。而当时的任天堂社长山内溥在得知了这个“交换装在胶囊里的妖怪”的创意后，也同意了为这个创意投资，即便这款游戏还仅仅停留在几页纸的初期企划上，任天堂也愿意支持这种极具创意的想法。于是在 1990 年，Game Freak、任天堂以及专门发掘游戏天才的公司 APE 三方签订了合同。田尻智正式带领 Game Freak 的开发团队进行《胶囊妖怪》也就是后来的《精灵宝可梦》的开发，最开始的开发进度被定为一年，即最迟要在 1991 年年末上市。



1

2



3



4



用六年时间艰难开发出的作品

如今看待《精灵宝可梦》这个系列的游戏作品，我们会冠以其“怪兽级”的称谓。不仅仅是因为游戏中确实有不少怪兽，更是因为游戏作品的销量非常惊人。以收集、育成、对战、交换为理念的系列作品，虽然剧情方面在 RPG 作品中不是最出彩的，但凭借着自身足够丰富且有趣的玩法，在广大玩家特别是日本小学生玩家群体中，有着难以撼动的地位。但就是这样一款如今看起来玩法如此精妙的作品，在开发过程中遭遇了诸多坎坷。

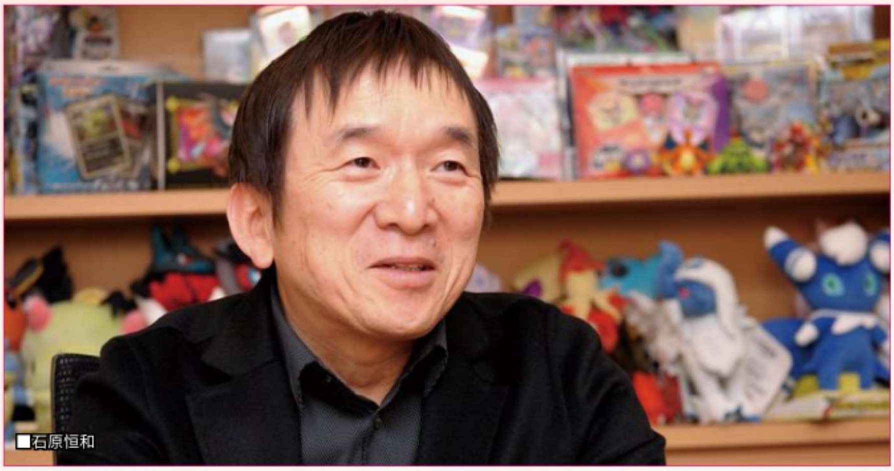
原本《精灵宝可梦》的开发时间仅仅只有一年，但最终初代作品从提出企划到完成制作却用了六年时间。而这六年时间中，前四年更是处于完全停滞的状态。造成开发时如此艰难的原因，在一开始时是由于开发组成员并没有制作 RPG 的经验。田尻智和他的成员们虽然都是街机游戏的高手，但街机游戏多是 ACT 游戏。让他们制作一款 ACT 游戏没有问题，而 RPG 游戏的战斗如何设计、升级后的能力值分配多少、主线和支线剧情怎样安排等等问题都是制作组成员之前没有遇到过的。1990 年的日本游戏市场，《勇者斗恶龙》和《最终幻想》等日式 RPG 已经有了相当不错的口碑，如何在和之前作品形成区别的同时实现“胶囊怪兽交换”的理念，这同样困扰着开发团队。这些困扰在最开始的几年中一直没法解决，也缺少制作方向，开发没开始多久就陷入了泥潭。

游戏的开发时间在最开始是只有一年的，由于开发很难进行下去，游戏的上市时间只能被无限往后拖延。即便《精灵宝可梦》的游戏开发不下去，但公司的运转还是需要资金的，凭借着系列另一位生父石原恒和的人脉，Game Freak 得以争取到了《耀西的蛋》和《马力欧与瓦里奥》的开发，这种动作游戏的开发对于田尻智这些街机高手来说是没有问题的。就在开发《精灵宝可梦》前的这几年中，Game Freak 总共开发了 5 款游戏，田尻智后来回忆表示，比起《精灵宝可梦》这种需要自己去摸索的游戏，那些已经有了现成方案的游戏的开发更加得心应手，也才能一帆风顺的完成。

■《耀西的蛋》游戏画面。



如今我们看《精灵宝可梦》的版权，会发现签订三方合同中的 Game Freak 和任天堂都还在，但 APE 却不见了踪影。APE 的成立来源于山内溥的一个想法：天才是天生的，不是通过后天培养和学习而诞生的，我们要做的是去发现天才，并将之拉进任天堂。而 APE 正是在这样一种想法下，由任天堂和糸井重里共同出资创办的公司，其目的就是发现人才并拉拢人才。而宝可梦的另一名生父石原恒和正是被拉进 APE 的人才之一。



■石原恒和

由于《精灵宝可梦》在初期开发时异常艰难，APE 已经不再看好这个项目当然也没有提供任何的帮助，在犹豫了很长时间之后，石原恒和还是下定决心离开 APE，并重新组建名为“Creatures”的公司来支持《精灵宝可梦》的开发。因此，当 APE 停止了与 Game Freak 的合同后，Creatures 立即接下了合作合同，并将自己的一切业务都围绕着这款作品展开。这也就是如今我们能在系列新作中看到 Creatures 而非 APE 的原因。

在开发的这几年中，除了田尻智等核心成员外，Game Freak 内部开发成员经过了好几轮的更替。到了 1994 年，被大方向卡住很久的田尻智终于打算从小处出发，通过先构建好游戏中各个不同的小部分，然后再来将各个小部分整合在一起成为一款完整的游戏。此后，田尻智带领制作团队开始创作以收服和战斗为主的玩法，以及每一个个性十足的精灵，一个个的难题逐渐被解开。不过，有一个难题始终困扰着田尻智，那便是交换的乐趣和动力到底是什么。

关于交换的乐趣，田尻智在想起自己的童年经历时便有所感悟，能够通过和他人交换来获得自己更喜欢的精灵，这本身就是一件让人兴奋的事情。但这只是交换这种行为本身的乐趣，田尻智需要的是一种由游戏本身的设计而带来的交换动力。田尻智提出了一种寄养的概念，即通过交换得到的精灵将成长得更快，不过问题就在于如何让游戏能够分辨出这是交换得到的精灵而非自己收服的。田尻智又想出了随机生成 ID 码的办法，当时的卡带容量允许拥有 65000 个左右随机 ID 号码，只要玩家不和超过 65000 名其他玩家进行交换，就不会碰上相同的 ID。不过，以寄养为交换动力的想法并没有通过，宫本茂表示这个想法不错但太难懂了。

宫本茂不愧是“游戏之神”，他直接提出了让卡带个性化的想法。用颜色对卡带进行区分，不同卡带中的收集内容有所差异但可以互补，这样的交换就有了目的性且极具乐趣。宫本茂在当时提出了 7 个不同 ROM 的想法，七种颜色刚好可以是彩虹的颜色。这样一个想法其实石原恒和在之前也想到过，他是从 TCG 卡包中获得的灵感，不过之所以没有直接提出，主要是因为这样做会大大增加成本，谁知道最后宫本茂主动就提出了，这让田尻智和石原恒和大感惊喜。不过，显然 7 个不同的 ROM 实在是太多了，最终《精灵宝可梦》被分成了红绿两个版本。红色和绿色的选定一方面是由于马力欧和路易吉的颜色，另一方面则是和御三家中小火龙和妙蛙种子相关。

在克服了诸多阻碍以及各种问题后，这款孕育了六年的游戏终于坚持到了最后。由于 DEBUG 等各种后期问题，原本以为在 1995 年秋就能上市的本作在 1996 年 2 月才迎来了上市。“《精灵宝可梦》系列”真正意义上登上了历史舞台。





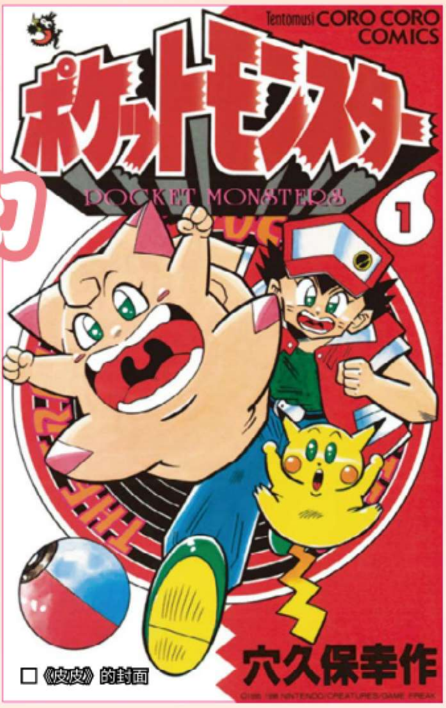
拯救销量的是传说中的宝可梦——梦幻

这并不是一个立马就能迎来团圆结局的故事，《精灵宝可梦 红 / 绿》并没有一登场就受人瞩目。对于 1996 年的 GB 来说，这已经是它发售的第 7 个年头了，整个游戏业界已经进入了 3D 时代。仅仅只是黑白像素画面的 GB 已经落后了两个世代！虽然后来推出了更加轻薄了 GameBoy Pocket，但毕竟是老爷机，在市场上没有掀起太多风浪。除了 GBP，任天堂在 1995 年还推出了原本打算作为 GB 后续机种推出的 Virtual Boy，至于这台不成熟的主机有着怎样悲剧的收场，这里也不用多说。而《精灵宝可梦 红 / 绿》就是在这样一个尴尬的时间节点，登陆了 GB 这台本应被淘汰的掌机。


■久保雅一

在 1995 年 11 月，田尻智带着还未发售的《红 / 绿》参加了任天堂的展会，这场展会的主角无疑是大力宣传的 N64，至于《红 / 绿》和 GB 一样，少有人关注和问津。不过，成为不了会场中关注的焦点并不代表游戏没有价值，漫画杂志《Corocoro Comic》的副主编久保雅一正是在这场展会上见证了《红 / 绿》的价值。

作为一本漫画杂志的副主编，久保雅一其实很清楚孩子们到底需要的是什么。那些成人世界中的打打杀杀并不属于孩子们，孩子们想拥有的就是如在自然中尽情游玩的乐趣。从某种程度上来说，久保雅一比田尻智和石原恒和更加看好《精灵宝可梦》，甚至在得知《红 / 绿》延期后，他自发连载起了关于《精灵宝可梦》的漫画。不过这部漫画并非是我们熟悉的《特别篇》，而是以皮皮为主角的一部少女向漫画，漫画的名称就叫作《皮皮》。至于我们熟悉的皮卡丘，由于当时动画还没有热播，它在漫画中还只是皮皮的表弟。漫画讲述了皮皮和皮卡丘随着一名训练师在外冒险的故事。事实上，皮皮在起初的地位非常高，它不仅原本要成为官方的吉祥物，甚至在一开始的设定中跟随小智一起冒险的精灵应该是皮皮。不过由



□《皮皮》的封面

于皮皮太过于女性化才失去了“飞黄宏达”的机会。

即便有了漫画的助阵以及《红 / 绿》电视广告的播出，游戏在首发时也没有引起太多的关注。没有逃课来买游戏的学生，也没有排得看不见尾的队伍，1996 年 2 月 27 日这天依然很平静。游戏双版本的出货量达到了 23.5 万，不过首周的销量大概只有近 12 万份，次周则是下降到了 3 万。要知道石原恒和的最终销量目标是 200 万，而按照游戏市场的规律，首周之后的销量一般都会是越来越低的。到了第三周，游戏销量下降到了 2 万，



■以现在的角度来看，漫画中的皮皮绝对是“表情包”本人。



而第四周、第五周、第六周居然还是 2 万。虽然速度缓慢，但似乎游戏是那种长卖的类型。不过，即便真的长卖，想达到 200 万的目标依然太难了。如果仅仅只是这样的增长速度，也没有之后系列作品的什么事了。而真正让《红 / 绿》成为话题作的，则是一只本不应该存在于图鉴中的宝可梦。

在当时的玩家群体中，流传着这样一个说法：游戏中还有着第 151 只幻之宝可梦！本来游戏中只有 150 只宝可梦，怎么还会有第 151 只宝可梦呢。不过事实上确实是有着图鉴编号为 151 的宝可梦，其名为“梦幻”。官方在之后的资料表示，这是程序员森本茂树在后来偷偷将这只宝可梦加入其中，但如果真是这样的话，游戏中红莲岛废弃研究所中的日记关于超梦诞生的介绍就显得不合理了。况且超梦的原名“ミュウツー / Mewtwo”和梦幻的原名“ミュウ /Mew”很明显是有着联系的，这样一只精灵绝非只是程序员一时兴起偷偷放进去的这么简单。可以想到的一点是，梦幻本身就是制作组埋下的一个伏笔，它一开始就在游戏之中。



在 Game Freak 收到了关于梦幻的 BUG 后，他们可不准备直接将这个制造话题的机会抹杀掉。通过与《Corocoro Comic》合作抽奖的方式，官方首次主动将梦幻送给了玩家，不过第一次的抽奖活动仅仅只有 20 个中奖名额。而就是为了这 20 个名额，近 78000 张的明信片送到了编辑部参与抽奖，可真是让负责统计的编辑忙活坏了。在这之后又进行了第二次的杂志抽奖以及第三次的现场赠送。借由梦幻的一系列话题和活动，《红 / 绿》的周销量逐渐上升，甚至有过每周 10 万的成绩，而本作双版本也在之后成为了又一部突破百万销量的作品。

蓝版再续辉煌

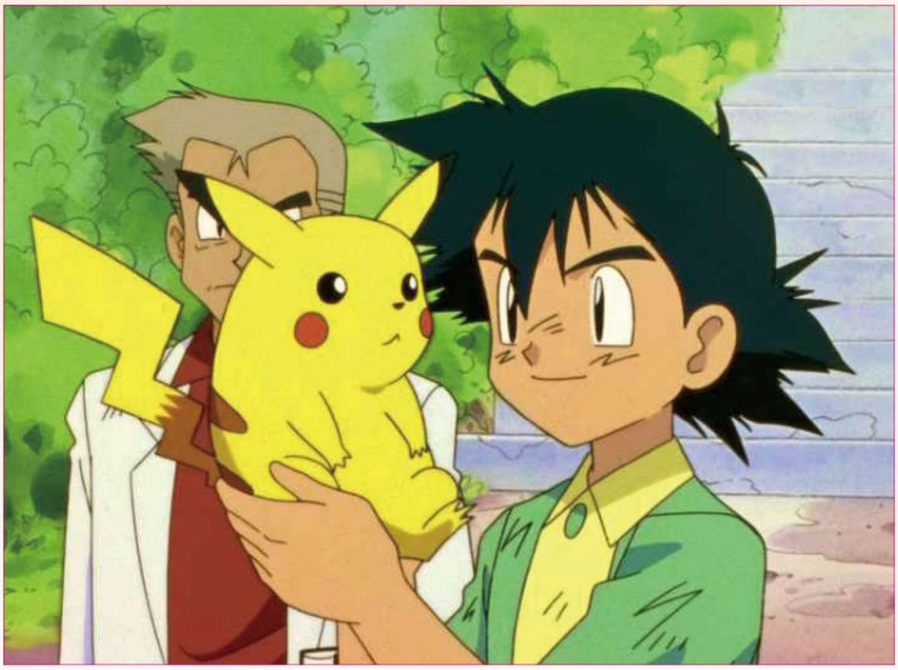
《精灵宝可梦》初代采用《红》和《绿》作为双版本，与御三家中小火龙和妙蛙种子密不可分，两者的最终进化型也是对应版本的封面。但御三家中还有着蓝色的杰尼龟，因此田尻智对于第三个版本《蓝》的构思其实很早便有了。随着初代双版本突破百万，田尻智、石原恒和以及久保雅一三人意识到了可以将第三个版本《蓝》作为百万销量纪念版进行推出，同时在《蓝》中以水属性的宝可梦作为卖点。不过三人达成一致还不行，最终拍板的还是任天堂的社长山内溥。山内溥老爷子在得知了这个制作请求后，做出了一个出乎意料的决定：游戏以小学馆的名义来进行发售。



小学馆正是久保雅一所在漫画杂志《Corocoro Comic》的出版社，由这样一家漫画出版社来进行游戏的发行虽然没有先例，但并非没有道理。《蓝》版仅仅是《红 / 绿》的加强版，而并非是新作。如果还是以任天堂的名义来发售，很可能会让孩子们误会，买完游戏回家开玩之后难免伤心，这也会让好不容易形成的品牌失去口碑。而如果让小学馆来发售，任天堂给予授权，并事先在《Corocoro Comic》上说明清楚则能避免不少误会。而小学馆在之后售卖《蓝》的方式也非常独特，首先需要购买 8 本不同的杂志，其次填写 8 本杂志上的申请表后才能进行购买。这种方式虽然麻烦，但避免了销量预估错误带来的损失，并且《蓝》版也比《红 / 绿》便宜 800 多日元。

小学馆发行的《蓝》版销量达到了 60 万，这一成绩远远出乎小学馆方面的预料。由于《蓝》的销售渠道并非是传统游戏厂商的零售商配货，而是需要专门的送货人员进行送货，因此大量的货物没法及时发送到玩家手中，毕竟 60 万这个数字太大了。各种催促电话打到了编辑部中，小学馆的员工们可以说是痛并快乐着。

虽然游戏销量不错，但这种低效的销售方式让不少玩家抱怨。任天堂也决定亲自出面，联合小学馆再次发售《蓝》，在有了任天堂独特的便利店领取游戏并付款的销售方式加入后，游戏的销量再度增加 70 万。此时关于初代《精灵宝可梦》超过 200 万的目标已经实现，但这一成绩并没有在此停止。



在 1997 年的 4 月，《精灵宝可梦》的动画正式开播，随着剧情的深入，动画大受好评，而皮卡丘这只与主人公小智共同冒险的黄色鼠状宝可梦也获得了惊人的人气。也是因为动画以及皮卡丘的火热，制作组才在 1998 年动画的剧场版《超梦的逆袭》上市的同时推出名为《精灵宝可梦 皮卡丘》的全新动画特供版，这也就是我们常说的“黄版”，也是本次《精灵宝可梦 Let's GO! 皮卡丘 / 伊布》的原版。既然是动画特供版，游戏中自然有很多动画中的元素，比如主角一开始选择的宝可梦就是皮卡丘，而劲敌的初始宝可梦则是伊布。游戏的剧情和部分角色与动画相关，像是火箭队中出现了武藏、小次郎和喵喵，宝可梦中心的医护人员是乔伊等等。自发售以来，《皮卡丘》版便好评如潮。

对于起初的销售目标只是 200 万的田尻智以及石原恒和来说，初代宝可梦的热度持续发酵，以至于极大拉动了 GB 的销量，到 2003 年 GB 停产时，这台掌机在全球的累计销量已经达到了 1 亿 1869 万台。而对于《红 / 蓝 / 绿》而言，加上后来在 3DS 发售的 Virtual Console 版本，游戏的销量达到了 3140 万份，是目前系列作品中的销量之最。而《皮卡丘》版也有着 1460 万份的销量。

当《精灵宝可梦 Let's GO! 皮卡丘 / 伊布》在 2018 年推出，20 年的时间似乎让这个系列有许多改变也有很多没变。但真新镇的阳光依然耀眼，在这个秋天我们又一次从真新镇启程，以成为精灵宝可梦大师为目标开始了冒险！





这是我们与宝可梦的故事

与《精灵宝可梦》相关的故事当然不仅只有初代的开发秘闻，玩家们自身的宝可梦故事更值得我们去述说。下面就让小编们来讲述一些他们自己关于宝可梦的故事，这些故事可能与初代《精灵宝可梦》作品相关，也有可能是一些关于宝可梦的早期回忆。有宝可梦的相伴就有故事的发生。



早期的《精灵宝可梦》其实是让人又爱又恨的，招人爱的原因很多，而让人恨的地方往往很集中：让大多数玩家都会在图鉴里留下那么一点点的遗憾。我在玩《红/绿》时，顶着盗版卡存档不稳定的压力（那时压根没有正版盗版的概念），并且自己一人玩两个版本，最终集齐了 150 的图鉴。然后去游戏店向人炫耀时被告知：还差一只 151 号梦幻呢。



◀很多老玩家当初都是这么集齐图鉴的。

成就感爆棚时来这么一盆冷水可想而知有多打击人，更打击人的是梦幻完全没法得到。我曾想过买当时的 GB 用硬件金手指，但 180 元（旧版 GB 才 380）的价格让我缩了。最终我把这个遗憾留到了第二世代。

有了初代的游玩经历，我玩《金/银》一开始就是两个版本齐头并进。一直玩到《水晶》版出来，虽然对当时游戏店只有中文版的状况非常不满（翻译实在糟糕），但也有意外惊喜——通过汉化版《水晶》的 BUG 直接获得了第二世代的幻兽时拉比。此时，我终于可以向着全图鉴收集的目标努力了。结果，还是差一只梦幻。

大概当时和我一样焦虑的完美主义者太多，坊间也出现了关于梦幻秘技的种种谣传，这类谣言其实初代就有，只是国内鲜有人提起。而到《金/银》，已经有游戏媒体发表这样的“秘技”了（特别注明：不是 UCG）。大致条件是：收集全部道具和 26 个字母形态的未知图腾，然后去某个山洞就有概率遇到。

这两个条件非常坑，首先是道具，《金/银》除了游戏里有用的道具，还有通过 GBC 红外线功能随机获得的装饰类道具，这个拼脸；而集齐当时全部形态的未知图腾，则全凭意志，未知图腾的等级低，想顺便练级都不行，刷的过程枯燥得不行。我可耻地没坚持下来，之后虽然也曾想过买硬件金手指，但在和新上市的 GBA 比较一番后，还是果断选择了为买 GBA 攒钱，索性让梦幻继续成为我二世代《宝可梦》的遗憾。

虽然我没坚持下来，但经常在游戏店交流的小伙伴们中有人坚持下来了，那位老兄每天在遗迹里刷未知图腾，且成天揪着我们交换道具，又在刚刚兴起的网吧上网确认全部道具都集齐，结果，他亲身验证了那个所谓的秘技果然是谣言……



那时我们一群小屁孩懵懵懂懂，对掌机游戏的理解就是“五元机上的俄罗斯方块”和“诺基亚上的贪吃蛇”，对于一群每天玩躲猫猫都玩不厌的孩子来说，这些已经是能让我们聚精会神玩一下午的超人气游戏了，不过我还清晰地记得，在那一天我的这种想法被改变了。那天一个大孩子周围已经围满了和我年龄相仿的小孩子，走近一看他正在用一种能拿在手上的游戏机玩游戏，那是我就已经很吃惊了，一个小到能装在口袋里的游戏机居然还能换卡！这不是只有“小霸王”才能办到的事吗？更令我惊讶的是，里面正在进行一种我从来没有见过的游戏类型，一个小人不用枪或者刀消灭敌人，而是可以在一个精妙的小世界里行走，他可以探索山洞、可以进入房屋、可以在商店里买东西、甚至还能和城里的人对话！当时我能够认识到的是——这盘卡带里装了整个世界，和我玩过的所有游戏都不一样。而当进入战斗的一刹那，熟悉的形象映入眼帘，这些不是《宠物小精灵》（旧时动画版译名）中出现的那些精灵吗？我的天啊，居然有一种游戏可以扮演宠物小精灵中的主人公！还可以作为训练师作战！当时我有一种被雷劈中的感觉，这天底下还能有比这好玩的游戏吗？在那时我和一群小孩子久久在那里聚着，到太阳下山大孩子收起那台游戏机我们才不情愿地散去，一路上我们依旧热烈地讨论着那盘装着整个“宠物小精灵世界”的游戏卡，并向那些没有看到这奇妙游戏的小伙伴疯狂吹嘘这款游戏。那时那个游戏为我展现了一个全新的世界，我暗暗地期望着有一天自己有一天也能玩到这个游戏，那个大孩子告诉我们的游戏名也深深印在了我的心里，那个名字就是——《口袋妖怪》（旧时游戏版译名）。



我现在已经不玩《精灵宝可梦》得有 10 几年了，但在刚接触 GB 的年代，想要不碰《精灵宝可梦》几乎是不可能的——除非你身边卖盗版盘的地方根本就没有——所以我也不能免俗地玩了一阵子《精灵宝可梦 红》。因为当时玩的是所谓的“中文版”，加上对日本平假名一窍不通（当时大概也就小学生年纪），我对这游戏基本上只有图像记忆，玩的时候也是完全靠蒙来掌握道具的用途，对什么属性相克招式作用这些也是一知半解，反正就很粗暴地认为能打人比较痛的就是好招，不能的就是垃圾。

靠着这种完全不靠谱的思维，我在选了小火龙作为自己的第一头宝可梦后，就开始了各种懵逼的游戏过程，期间我很快就发现了一个问题：原本我觉得火龙嘛，肯定能学各种火焰招式，打人贼痛贼帅，然而问题来了，为什么每次我跟那个混蛋宿敌对战，喷火的招式打对面的杰尼龟都不痛不痒！垃圾！（知道是因为属性相克打不动已经是很多年后的事情了）

正好当时我在摸索怎么用道具当中专门学技能的道具（后来才知道叫“秘传学习机”），其中一招在我看来超级靠谱，效果动画就是从右上往左下一斩，打人贼痛，可使用次数似乎也不少，用着很是靠谱，加上我在草丛当中一番卧薪尝胆，强行在前期把小火龙进化成了喷火龙，等级压制之下简直难遇对手，管你什么属性的馆主，统统一刀砍倒！

然而在一个我已经记不太清的地方，我这种极端的战术终于遭遇到了无解的情况，在一个阴森的区域里，我遇到了一堆鬼系的敌人，名字当时不知道，现在回想起来应该就是耿鬼和鬼斯通之流的精灵，他们说强嘛，好像看上去也不强，但问题来了，为什么斩不动！每次斩上去都是 MISS！当时我因为图方便，把喷火龙的其他的招式槽都用类似斩的招式替换了，结果我轮流用了个遍，就没一个是好使的，只能眼睁睁看着比敌人高出好几十级的喷火龙被活活磨死，那个气啊！

后来我是怎么打过去的已经有点记不清了，印象中似乎是轮着换宝可梦用不同的招式去打，终于发现一个有用的之后就把那只宝可梦拉出去死命练，终于才打过去了。

至于喷火龙那个招式为什么打不中耿鬼和鬼斯通，我当时也是隐约猜到是因为属性问题，毕竟招式看起来就是个物理招式，而对手是鬼，用纯物理攻击打不到鬼也算是一种超自然现象中的常识性设定了。后来因为要写这个征集，精通《精灵宝可梦》对战的沐枫同学还帮我特意研究了一下，估计我当时学的招式应该是“斩”（后来中文版里应该是叫“居合斩”？），是一个普通系的招式，的确是对鬼系无效的，但喷火龙还不至于对付不了鬼系，只是我那个严重偏科的物理系喷爷被完克了而已！（笑哭 .jpg）



■其实我只是提前了很多年预言喷爷会出现在《宝可拳》里！（误）



孩童时期最早玩的《宝可梦》便是《金/银》，而游戏中最愤愤不平的事情便是收不齐所有的宝可梦。众所周知，想要达成全图鉴，单靠捕捉野生宝可梦是完全不够的，你除了要与其他玩家互相交换宝可梦之外，还得从前一作的卡盘中把小火龙、妙蛙种子这些特有的宝可梦给弄过来。想想，这些“高端”操作对于当时还在念一年级且头脑简单的我而言是多么难以理解的一件事，我只知道自己没有这些宝可梦，而那些 NPC 却拥有，还时不时拿出来晒一下，和我对战一下，让我即使赢了也总觉得输了点什么……对于这些海豹 NPC，“仇富”的我在当时做出了一件可能全世界的训练家都做过的蠢事——向对方的宝可梦抛出了精灵球！至于结果嘛……又不是《GTA》，肯定是不成功的，只是现在一想，就觉得当年的自己实在是太脏了，抢别人的宝可梦是不对的！拿着别人的宝可梦也玩得也不开心啊……其实并不会，后来我还是通过金手指实现了这件事，并且用前作的御三家打爆了五个四大天王，非常的开心。

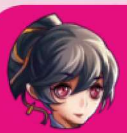
其实关于《宝可梦》的趣事还有很多很多，当年的信息交流可能远不如今天发达，也没有网络攻略可查，只有一份手抄游戏笔记，又或者是通过好友们的口口相传来获知各种“秘技”，比如怎么抓神兽，怎么利用游戏的 BUG 复制宝可梦和道具等等，这些都是本人在《宝可梦》早期记忆中最为有趣且动人的回忆。



我第一次接触的“《宝可梦》系列”游戏是当年的《红》，是和 GBP 一起购入的正版卡带。当时的《精灵宝可梦》动画版正在翡翠台上热播，陈浩明唱的主题曲算是我童年回忆中不可磨灭的一部分，而选择红版的原因也非常单纯，因为封面上的喷火龙帅啊。这同时也是我接触的第一款 GB 游戏，刚上手时简直是一头雾水，毕竟我之前玩过的最接近《宝可梦》的游戏竟然是《仙剑奇侠传》……虽然回合制战斗、经验值、等级、技能这些我都能理解，但由于语言不通，我花了整整一个下午才离开常青市，而直到第二个场馆，也就是水属性的场馆主小霞之前，我连如何捉宝可梦都不知道。

当时的我自然也不懂去找攻略，所有关于这个游戏的知识都是来自于动画，例如宝可梦中心可以回复 HP、水系克制火系、电系对岩石系无效（当然这个是错的）等等。一知半解的我就靠着一只小火龙直接把岩石系场馆的用火喷死，然而这个一只宝可梦打天下的战术在第二个场馆时就无效了。为了通关，我开始记忆道具的名字和效果；学会捉宝可梦、属性相克；知道攻击过去出现“……”就是效果不佳、“！”就是效果良好。就这样我的队伍渐渐成型，接下来的一切仿佛水到渠成，虽然中间因为语言问题卡了几次关，但最后还是通了关。而直到现在，我还记得当时的冠军队伍：喷火龙、霸王花、勇基拉、三地鼠、大比鸟、拉普拉斯。

不过在我通关后还是留下了一个不解之谜，那就是四天王里的最后一个无论什么攻击都对其造成不了克制效果，惟独用拉普拉斯时却可以用喷水一路赢过去，让当时的我着实摸不着头脑。后来当我知道可以用冰属性或者龙属性攻击克制时，而所谓的“喷水”是冰冻光束后，那个时候的我早已经在征战城都联盟了。



《宝可梦》最初在学校流行时还是我小学的时候，班上只有寥寥数名同学拥有 GB，在当年游戏情报缺乏的时候，最有趣的传闻该算是“这游戏有隐藏的宇宙地图，该地图能够捕获梦幻”了。由于那个时候的深圳电视是能接收到香港翡翠台的讯号，所以香港播出《宝可梦》动画的时候游戏也是几乎同步地流行起来，梦幻的珍稀度也是人尽皆知。事到如今已经忘记是否深灰市还是其他哪座有科学馆和火箭模型的城市，因为有类似的关于宇宙的暗示而让人联想到了这个游戏是不是有隐藏的宇宙地图，如果有的话，那么最珍稀的宝可梦“梦幻”就一定在宇宙里吧！回想一下也是非常合情合理的推论（笑），虽然传闻是假的，但是大家为了这个假的传闻而兴致勃勃地研究去宇宙的方法，这个过程意外地有趣。当时我在得知是假传闻后也没有特别失望，或许经过动画或游戏本身内容的熏陶，“梦幻等于最为稀有的宝可梦”这个等式已经深深植入当年那批少年玩家的心中。所以看到现在官方用各种简单的方式就能让玩家获得梦幻这个做法……只能苦笑着说是时代变迁吧。仔细想想，当年谁也不懂日文但还能根据游戏里的建模联想到宇宙这个说法，不禁感叹孩童时代的想象力真是不容小觑。毕竟如果《宝可梦》初代真的有宇宙这张地图，哪怕是小场景也好，玩家经历重重解谜终于来到宇宙中捕获梦幻——这样的事在当年真能实现的话，绝对会成为游戏彩蛋界的一大美谈吧。



第一次与《精灵宝可梦》游戏的相遇印象非常深刻，小学时的我非常喜欢和同一个院子里的其他小朋友一起玩。不过那一天其他小朋友们都没有在一起踢球或者扇卡，而是聚集在一位大哥哥周围看着他手中的一个机器。在走过去看向大家目光的焦点后，我在一个小小的屏幕中看到了一只大岩蛇。虽然画面是黑白的，但由于当时《精灵宝可梦》动画在国内热播，我一眼就能看出由像素点组成的图像正是一只大岩蛇。从这里，我第一次知道 GB 和《精灵宝可梦》的游戏。

好在父母比较开放，在某个假期给我买了一台 GB，我又在学校外面的商店中买了镇店之宝——《精灵宝可梦 皮卡丘》的游戏。不过游戏一开始我就遇到了困难，由于画面是黑白的，我在游戏起初的房间中居然不知道怎么出去。一怒之下还跑到了商店中找店主理论，然后店主给我指了指角落的一个深色的区块，并告诉我这个就是下楼的楼梯 ......

不过“黄版”并不算是我玩得最多的系列游戏，《银》才是我印象最深刻的作品。除了 GB 游戏机，小学时表哥还送了我一台电脑，不过这台电脑和现在的电脑有很大的不同，比如主机箱是横放的。应该是由于经常在晚上玩黑白屏幕的 GB，因此我的眼睛也逐渐近视，以至于小学时就戴上了眼镜。而班上的同学以及老师都将我近视的原因归因于了那台特别的电脑，甚至班主任还在班会说“XXX（我的名字）之所以近视，就是因为玩电脑”。殊不知，真正的罪魁祸首是任天堂的 GB。

另外，小时候的我们都喜欢称《精灵宝可梦》为“口袋”，而 Gameboy 在四川话里也有一个颇具特色的叫法——根波维（音同）。无论怎样，关于那台掌机以及黑白画面中的宝可梦都是我们童年时最美好的回忆，当岁月流逝，你我已经长大，关于成为宝可梦训练师的梦想却从未忘却。



PARTY.UCG 天下聚会

距离 1998 年《游戏机实用技术》创刊号发售已经二十年了。这二十年里，《游戏机实用技术》陪伴着国内玩家一起留下了关于游戏的美好回忆。如今网络飞速发展，但我们仍然会回忆起下课后的包机房里那个面对游戏画面上一堆日文、不停翻动着《游戏机实用技术》查找攻略的自己。而“UCG 天下聚会”再次把我们带回了那个美好的时刻，让我们重温聚在一起打游戏的回忆——选出最擅长的角色挫败连连获胜的对手、为他人的残血反杀而欢呼敬佩、使出一套绚丽的连击收获全场的目光……天下玩家是一家，让我们再一次在胜利时握紧拳头，与他人分享彼此的喜悦，同 UCG 共庆二十周年。

天下聚会订阅号

天下聚会武汉站

天下聚会 - 铃空游戏站



■街机还是那么带感。

11 月 18 日，天下聚会再次来到铃空游戏。来自各地的玩家齐聚于此，一起畅玩《灵魂力量VI》《PES 2019》《超级马力欧派对》《JOJO 的奇妙冒险 全明星大乱斗》《马力欧赛车 8 豪华版》等游戏，其中 NS 上的《超级马力欧派对》和《马力欧赛车 8 豪华版》颇受女玩家的喜爱，让擅长这两个游戏的男玩家窃喜不已。

当日的比赛项目《龙珠 Z 战士》和《PES 2019》是大家关注的焦点，比赛吸引了数十人的参与。不擅长《龙珠 Z 战士》的选手硬生生把这款格斗游戏玩成了节奏对波游戏，弗利萨凭借着快速发波一时间成为新手的宠儿，最终这一“错误”玩法，被擅长此游戏的高手轻松击破。而《PES 2019》则出现了情怀党和强度党两个派别，情怀党不看球员数值，只选自己最爱，AC 米兰、荷兰、广州恒大成为了他们的首选，而强度党则是欧洲明星联队和世界明星联队轮番上阵，只求数据碾压。

经过漫长的“对波”和“比拼”之后，最终两款游戏的前三名拿走了由“八位堂”赞助的外设奖品。



▲参赛者获得八位堂的奖品，幸福满满。



■马趴的美女们欢乐包机。



■天下聚会惯例大合影，那谁谁谁，下次合完影再去买吃的哈~

天下聚会 - 华中科技大学站

11 月 19 日，天下聚会进入了华中科技大学的校园。此次天下聚会特别为华科的玩家同学特别策划了一场“游戏不只是游戏”的分享沙龙讲座。

下午 2 点，由华科创联团队所主持的分享会拉开了本次天下聚会的序幕。

铃空游戏的制作人唐珊首先上台，她从项目的立项到游戏 UI 和音效等细节设计，为广大热爱游戏的师生们讲述了主机游戏的开发经验。华中科技大学的熊硕老师分享了游戏的传播价值，他以游戏的发展历史为引线，以严肃游戏为内核，为大家带来了精彩的演说。华科创联团队 Game 组的同学则从游戏音乐音效的角度，讲述了优质的、契合游戏主题的旋律在游戏中所起到的关键作用。分享环节请出来的最后一名嘉宾则是来自八位堂的设计师李伟凌，他在现场为大家展示了许多八位堂独一无二的作品。每一个作品都设计精美，还兼顾使用体验，引得全场观众争相拍照。

分享环节之后，大家纷纷拉上好友进入游戏区，现场还举办了《PES 2019》和《灵魂力量VI》的游戏比赛活动。

其中《灵魂力量VI》的比赛中，一位新手女玩家使用索非蒂亚力克多名男选手，最终挺进决赛，获得了比赛的第二名。赛后，参加比赛的获奖选手都获得了八位堂提供的丰厚奖品。

至此，天下聚会武汉站的两场活动告一段落。

铃空游戏将着手准备 2019 年全球同步进行的 Global Game Jam 48 小时游戏开发大赛。

华科的同学们也恋恋不舍地投入到期末考试的复习之中。生活仍在继续，但我们对游戏的热爱不变，感谢八位堂对两场活动的倾情赞助，也期待 UCG 天下聚会在 2019 年再次与大家相聚武汉，我们下次活动，不见不散！



▲欢乐的聚会。



▲恭喜获奖者们。



▲游戏不止是游戏。

天下聚会广州站

文：VaaNotaku

天下聚会与广州的游戏玩家再聚游戏盛宴。11 月 25 日，在广州天河电脑城 3 楼的腾讯视频好时光体验店，“UCG 天下聚会”广州站与众多玩家度过了一个激情的周末。此次活动邀请 UCG 小编宇宙人与大家畅玩，更有幸邀请到此次以玩家的身分出席活动的“拼命玩三郎”共聚一堂。

本次的“UCG 天下聚会”地点在腾讯视频好时光线下体验店举行，店内的游戏氛围浓厚，主机游戏区也是配备完善，一字排开的数个 4k 高清电视让广大的主机玩家体验到家一般的感觉，大家也像好久不见的朋友一样来这儿好好聚一聚，好好聊一聊，和大家来一场酣畅淋漓的比赛。

“UCG 天下聚会”现场架设了《街头霸王 V》《生化危机 7》《荒野大救赎 II》等数款热门游戏提供来到现场的玩家体验试玩。令人意外的是，竟然还有热心玩家带来了有着拥趸无数的“《魂》系列”的起点之作《恶魔之魂》，让到现场的玩家们深深地感受到拥有迷人微笑的宫崎英高的恶意（捂脸）。听那位热心玩家说，当天下午能通过这款游戏教学关 BOSS 的人数为 0。

本次的游戏比赛环节真可谓是不得不提，本次“UCG 天下聚会”的比赛项目有《街头霸王 V》《马力欧赛车 8 豪华版》《油彩军团 2》，吸引了大量玩家前来报名。首先进行的是《马力欧赛车 8 豪华版》，



▲以玩家身分出席的拼命玩三郎。

参加报名的玩家非常多，主办方也是热心地准备了多数台提供于比赛的 NS 主机，放龟放电成功阴到人的欢呼声以及不幸中招的惨叫声此起彼伏，不过当到达游戏终点的时候大家都沉浸在欢乐笑声的海



▲《马力欧赛车8 豪华版》比赛现场。



▲《油彩军团2》对战现场。



▲各位格斗大佬。



▲恭喜《马力欧赛车8 豪华版》获奖者。

洋之中，最后，几名在蓝色龟壳轰炸下伤痕累累却依然一骑绝尘的达人玩家经过残酷的晋级赛成功杀入决赛圈一较高低，在大家的掌声和笑声中拿到了丰厚的奖品。

反观《油彩军团 2》这边的比赛，在“大猫细猫”的组织下就淡定许多，参赛的选手们大多都是同好，几支队伍比起说比赛更像是在面基聚会一样，大家嘻嘻哈哈的，玩着，笑着，甚至连现场的志愿者也参与到了互喷的战斗中，共度了一个优哉又轻松的午后。

引爆全场的是《街头霸王Ⅴ》的比赛，用引爆这个词来形容真是一点都不为过，到达现场的专业格斗游戏解说带领本土格斗游戏团队“Team167”燃起了全场玩家的格斗之心，搭配上“腾讯视频好时光”线下店为各项电竞活动架设的巨屏，把现场的气氛推上了一个新高度，数十名玩家亦是观众在台下享受着这场精彩绝伦的格斗盛宴，十数名选手各有千秋，抓紧哪怕那不足十分之一秒的机会反击，连招，互相试探，你来我往，伴随着专业解说“飞云”富有技术含量且风趣幽默的强劲解说，不管是萌新还是格斗老手都能够感受到台上选手们的剑拔弩张和火药味，当然，那都是赛场上的事情了，每当一段比赛结束，每位选手都会友好地握手，毕竟大家都是朋友嘛。由于现场的战况过于激烈，《街头霸王Ⅴ》的比赛比预定时间延时了一个多小时，由此可见各位格斗大佬真的是为了能和对手来一场让人心跳加速的搏杀拼尽全力了啊。

比赛结束，获奖者们纷纷获得了八位堂、火影游戏本和 FANTHFUL 提供的丰盛奖品。感谢腾讯好时光和三大赞助商们此次活动提供的赞助和支持。当然天下聚会活动更离不开玩家们的热情与热爱，我们的志愿者团队的无私、奉献、友善是更不可或缺的，“UCG 天下聚会”为有这样有着高度服务精神的志愿者们感受到无上的荣耀。

在当今这个手游横行，到处都充斥着快餐文化的年代，还能有这么多热爱着主机的玩家，以及协助这次活动顺利开展的赞助商实在是难能可贵，这让“UCG 天下聚会”万分感动又备受鼓舞。让主办方小小骄傲的是，这次活动让到场的玩家赞不绝口，大家都纷纷表示热切期待下一次的活动。



▲恭喜《油彩军团2》组获奖者。

▼《街头霸王Ⅴ》获奖大佬们，右一是穿专业街霸服装解说的飞云（破镜头把你拍胖了）（坏笑）。



■欢乐开心大合影



UCG
全体小编们
欢迎您到读编往来做客

读编往来

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/UCGUCG
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
Email：ucg@ucg.cn
邮编：730000

读编往来
本期主持



画师：木仙

★刚刚过去的这 15 天大概是小编们 2018 年最忙碌的 15 天了。除了大家现在看到的这本 UCG 455 外，在这 15 天内小编们还制作了《荒野大镖客 终极档案》和《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》这两本书。虽然忙得不可开交，但我们内心还是充满了自豪感。2018 年即将过去，我们还将为大家带来至少 4 本游戏书刊，敬请期待！

★按照往年的惯例，本来这一期 UCG 应该是攻略特刊的。然而《辐射》新作 +《宝可梦》新作 +《战地》新作的组合看似强大无比，其实存在着各种各样的问题（如果有不清楚的朋友可以参见本期“黄金眼”），因此最终我们决定将攻略特刊延后到 457 期，届时会收录《审判之眼 死神遗言》《噬神者 3》《勇者斗恶龙 建造者 2》等众多玩家关注作品的详尽攻略。

★一年一度的大赏即将启动！和往年一样，大家在为自己心仪的游戏投出一票后，还有机会获得丰厚的奖品。2018 游戏大赏将于 12 月中旬正式启动，请大家关注 UCG 和游戏时光的微博微信，以便掌握最新动态！

★自从《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》开展老照片征集活动后，我们收到了无数玩家发来的信件。其中的部分照片已经刊登于《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》，但还有大量照片没有获得登场机会。为此，我们决定从本期开始在“读编往来”栏目中增设一个老照片版块，让我们一同怀念那些和游戏一起度过的青葱岁月。

Email p315000: 尊敬的编辑，因种种原因，2019 年不想订阅 UCG 的印刷版了，请问现在还有电子版吗？在哪个平台上订阅？翻了翻杂志没找到。谢谢！

余烬：你可以在 UCG APP 里直接定购电子版，UCG APP 可在 iOS 和安卓的各大应用市场下载。另外也可以在 UCG 官方淘宝店订阅全年电子版。不过我推荐你订阅全年 UCG 实体版，因为订全年实体版可以获赠全年电子版，十分划算。

Email 张易雄： 不知道“软硬兼施 SP”能不能做一些游戏周边设备的评测，比如雷蛇飓兽终极版 / 竞技版手柄、各种第三方手柄。而且现在杂志对 Steam 的涉及比较多了，也许也可以从游戏 / 电子竞技的角度评测下鼠标键盘什么的。

纱迦：意见收到，不久之后就会和大家见面！

编辑部 游戏风向标

荒野大镖客 ONLINE BETA | 5 人

纱迦 三日月 果汁 六等星 梦叶

当好人难，当坏人也不简单啊！

——由于没有被动模式，一心做好人的纱迦惨遭数次杀害后终于忍不住当坏人大开杀戒，结果发现杀人搞破坏损失的荣誉值其实很少。

杀手 47 2 | 3 人

北山杉 稀饭 余烬

难道手提箱才是本体吗？！

——看到扔出去的手提箱能跟随目标自动拐弯时，北山杉惊呆了。

精灵宝可梦 Let's Go | 3 人

水无月 三味线 马修

我的球呢？刚刚还买了那么多的球都上哪去了？

——买了 100 个高级球进了华蓝洞窟的水无月发现没过多久就用得一点不剩，对这作精灵球的消耗速度感到了震惊。

辐射 76 | 3 人

稀饭 三日月 沐枫

人类 NPC 全员剧情杀，玩家角色全体掉线，这一刻西弗吉尼亚渺无人烟，真实反映出了末日时应有的风光！

——被《辐射 76》缺乏生气的开放世界和不稳定连线体验折腾得体无完肤的稀饭不得不留下了这么一句评论。

绝体绝命都市 4 PLUS 夏日回忆 | 3 人

仲夏 三味线 余烬

可以拉，但没必要。

——本作虽然加入了饥渴度和排泄的设定，但由于减弱了求生要素，这些要素实际上并不会对角色状态造成太大影响，整个流程里不上一次厕所可以说是毫无压力。

光影游年

作为 UCG 创刊 20 周年纪念企划之一，我们在《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》中向全国广大玩家征集了见证中国游戏历史的老照片以及与家人一起同乐的照片，期间收到了全国各地玩家们的热情投稿，但是由于专辑中的版面有限，很遗憾很多照片都未能刊登到书上。为了不辜负各位读者的热情和支持，我们决定在 UCG 读编往来栏目中开设临时板块，把这些照片放上来与大家一起分享。

照片提供者 | ikarus 游戏时光 ID

你好：

我近日在游戏时光 app 内看到一篇题目为《你为什么不玩主机游戏？！另外求照片》的文章。由于自家还留有高中和大学时期购买的 DC、WSC 以及神游系列 GBA 等老游戏主机，遂整理出来拍照。并将当下家中游戏收纳陈列的照片通过邮件一并发出，还请查收，谢谢。





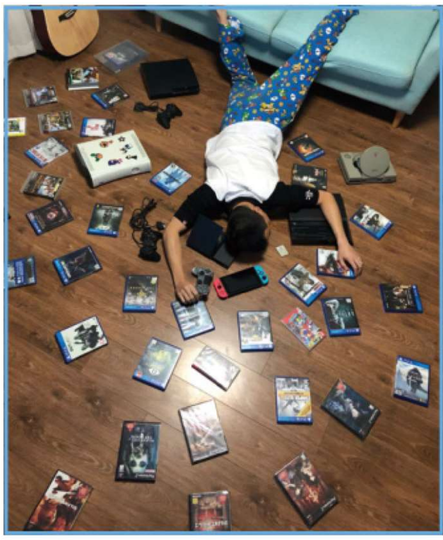




照片提供者 | 稻草人 008

拿出这么一大堆《电子游戏软件》不知道算不算砸场子（笑），一直很庆幸自己是电子游戏发展的见证者和亲历者，经历了电子游戏从无到有最初的年代，虽然电子游戏的争议从来没停止过，但对于真正爱游戏懂游戏的人来说，她就是上天给我们最好的礼物。在没有互联网的年代，每个月最开心的时候，就是游戏杂志出现在报刊亭那一天，这些杂志里有我的童年，有我的青春，我会和我的下一代说，看，就是这些杂志，陪伴了你爸爸最最快乐的时光。





照片提供者 | 范英亮

我是天津的玩家，典型的 80 后，随着年龄的增长，身上的责任越来越多，玩游戏的时间越来越少，但那些美好记忆永存于心。



照片提供者 | 赵涵

这是我和表弟当年玩 FC 的快乐时光，我们从 1991 玩到 2018，平均每天都能玩 2 小时家用机，整整 27 年啊，身边好多人说你要是学习有这个毅力早就清华北大了。其实玩游戏并不后悔，带给了我太多美好的回忆和难忘的瞬间。第 12 期开始看《游戏机实用技术》，一晃已经 454 期了，近 20 年后的今天仍能保证每一本杂志还能仔细阅读 6-8 小时以上，真的是爱。尤其是 400 期到时候去深圳编辑部，更是圆了自己的一个梦。这些书是无价之宝，见证了我整个青春。

编注：这里要向赵涵同学说一声抱歉，因为排版的问题赵涵发来的照片上署名写错了，所以这里重新放一次，同时也非常感谢您的来信和照片。



如果你喜欢 UCG，
不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，
请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 3 元，满 28 元即可快递包邮！

淘宝动漫游书店 acgbook.com

淘宝官方网店 shop.UCG.cn

UCG 口袋微店 vd.UCG.cn

Email Sr_Wilde：小编们好！最近回去找了一下之前的《游戏机实用技术》，发现在黄金眼栏目中小编们说《塞尔达传说 旷野之息》仍有瑕疵却仍旧得到了 30 分的满分，而《荒野大救赎 II》小编们也说有不足给了 29 分。这两款游戏在很多地方都被同时提起作为开放世界游戏的对比，所以我想问一下这一分究竟是差在哪呢？（单论游戏本身，并非某一游戏吹。）

再分享个趣事吧，我们学校的报刊室的卖书的阿姨似乎有些脸盲，我整天都去问“油细鸡有没有到”，然后阿姨就以为很多人想买，进了一大堆的 454 期，据我观察大概是 453 期的三倍多。最后还是卖完了！果然大表哥还是你大表哥！（大表哥：再干一票！）

纱迦 首先为那位阿姨的机智点赞！接下来回答你的问题。首先我想举出《塞尔达传说 时之笛》的例子，它是日本游戏杂志《FAMI 通》史上的第一个满分游戏，其评语中有一句非常经典：“满分并不意味着这个游戏没有缺点的，这只是我们向制作人员对游戏本质的不懈追求表示最高的敬意！”（大意如此）事实上绝对完美的游戏是不存在的，因此一个游戏要想获得满分，就必须在各方面都做得出类拔萃的同时，还没有大的瑕疵。《塞尔达传说 旷野之息》就非常符合这个要求。而《荒野大救赎 II》则不一样，在玩家上手的前十个小时就能挑出一堆小毛病。虽然随着游戏时间的增加，玩家就会渐渐忽略掉这些问题，但这终归对玩家的游戏体验造成了影响。以上为个人意见。

Email 疾风：希望看到《荒野大救赎》相关的历史和资讯，详细介绍一下之前的几作，比如 PS2 时代的几作的剧情，传承关系等，454 期的《岁月拼盘》里对这些的介绍太简略了。

纱迦 454 期岁月拼盘回顾的是 Capcom 的《荒野大镖客》，它和 Rockstar 的《荒野大救赎》是两回事，因此对《荒野大救赎》的介绍自然是很简略的。如果你想看《荒野大救赎》的详细回顾，在此隆重推荐刚刚上市的《荒野大救赎 终极档案》，里面有系列回顾外加历代剧情介绍。

新小编仲夏的自我介绍



以前曾在酒席上听某个小有成就的人说过这么一句话：“在我入职的半年前，肯定不会想到我会在这样一个公司上班。”没想到风水轮流转，有朝一日我也会有相同的感想。若问起大半年前的我，想必无论如何都想不到今日会成为 UCG 的一员吧。

偏题了，我是新加入 UCG 的两位小编之一，名字是仲夏，之前用的名字是松风（实习编辑）。名字本身倒是没有什么特殊的意义，“仲夏”指的是盛夏的第二个月即公历 6 月，也正是这段时间开始了 UCG 的入职工作，所以引用了这一词。至于“松风”的来由就更简单了，只是我在想名字时放在手边的一罐茶叶的名字（笑）。个人形象是以某个主机游戏角色为原型进行设计的，虽然不难但直接说出来似乎又没有意思了，以后大家一看便知。

游戏方面个人认为狩猎范围还算广，其中尤其喜爱以回合制为首的各类日式 RPG 游戏。钟爱发掘各式偏门游戏，但因个人“眼光独到”所以寻得的大多风评不佳，游戏体验极差，被朋友嘲笑为“垃圾收藏家”。FF14 老年玩家，以抠脚打本为乐，职业是法系三修。

虽然想说的东西还有不少，但之后的时间还有很多，还请让我在以后的小编寄语中慢慢道来。

本期奖品



大奖：八位堂提供的SN30
复古蓝牙游戏手柄1个（共1名）

问卷调查

一、如果 UCG 要选择一款明年前 3 个月发售的游戏来制作官方攻略本，你希望选择哪个游戏？

二、本期杂志对你是否有帮助，满分 10 分的话你打几分？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2018 年 12 月 30 日，以发件日为准。

450 期奖品

PS4 平台中文版《死亡细胞》游戏碟 1 张（附带小编签名）

Gaa.　　1904861005@qq.com

电子邮件　UCG@UCG.cn

邮政信件　兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮　　编　730000

小编寄语

<努力工作，用心玩！>

纱迦



★截稿前《荒野大救赎Ⅱ》的在线模式开始了BETA测试，玩了两天之后单机时的一些感受放得更大了。简单来说就是出色的剧情让玩家的定位更像是一名观众，少了一种游戏特有的参与感，导致无法全身心地融入西部世界中。当然这只是个人感受，另外也和目前在线模式功能缺陷有很大关系。希望正式版追加被动模式，能开私人战局，赚钱的速度再快那么一点儿。

★放假的一天心血来潮，想体验一下今年出的几个PS VR游戏。我的PS VR早已落到吃灰的程度，各种线材缠杂不清。回忆了半天才想起来应该怎么安装，然后又要各种更新，外加重新调试PS CAMERA，等实际玩上的时候早已兴味索然。我至今还是觉得PS VR没有买亏，但下一代产品真的得精简一下了。

★在朋友推荐下看了一本在各种街机游戏世界中冒险的无限流小说。这是我第一次接触此类作品，感觉非常新奇。作者很明显是和我一样的街机爱好者，各种真真假假的设定掺杂在一起，看起来十分过瘾。据说这个系列一共三部，其中第3部预定2019年开始动笔。感觉又是个天坑啊！

本期个人签名

红军加油！

余烬



▲《噬神者2狂怒爆裂》绝对是我今年买的最亏的游戏！年初的时候由于刚玩完《怪物猎人 世界》，想再找一款类似的游戏继续刷起来，并全价买了本作的数字版。结果在9月份之后，这款游戏各种打折甚至折上折，几乎五折就可以买到了。而到了今年12月，这游戏居然就直接会免了！仔细想想以前会免的游戏大多对我而言无所谓，要么根本不会玩要么老早就玩了，但《噬神者2》这游戏是真让我有种亏大了的感觉！收到这款游戏会免消息的我都哭了！

▲不过玩游戏嘛，最主要的是体验带来的开心，要是有那么多瞻前顾后的考虑那玩着也太难受了。就比如最近在玩的《英雄传说 闪之轨迹Ⅲ》中文版，那确实是玩得非常开心。原因主要在于我选择了两个之前玩系列作品都不会采取的做法：无视NPC对话+Very Easy难度。前一个做法虽然会损失大量的NPC剧情，但好在主线剧情体验非常流畅，并且玩起来也不累。而后一个做法，虽然会被鄙视（摊手），但确实让我更专注于了游戏的剧情。不过，由于敌人太弱，那些在剧情中被描写得恐怖如斯的敌人也仅仅是被我的几个S技就放倒了，实在是让我觉得违和感十足，甚至有时候还要故意多普通攻击几回合来看敌人的S技动画……意识到我开了最低难度的敌人都哭了！

本期个人签名

猎金生涯，开始！

三日月



事实证明，《荒野大救赎Ⅱ》那真实到影响游戏性的“沉浸感”虽然在单机部分会添堵，但在在线模式时就会变得非常带感。不过这BETA版的物价太可怕了，在线模式里那个19世纪末美国的物价水平和21世纪是一样的，还支持网上购物，全州包邮，可惜不能送货到家。

截稿日前惊闻《夜魔侠》被Netflix取消，结合之前的《卢克·凯奇》，看来迪士尼是想发展自己的Disney+平台，开始把自己的IP给回收。然而结合迪士尼的合家欢风格，风格黑暗的《夜魔侠》、《卢克·凯奇》等即便能继续可能也会风格大改，无论怎么想也不是什么好事。但往好处想，如果这几个IP都能继续延续的话，电影和电视剧的联动可以更加的顺理成章，也不会再受到拍摄成本的限制。而且谁知道呢，可能迪士尼会尝试成人化风格的剧本呢对不对。

话说还没开播的《杰西卡·琼斯》和《惩罚者》最新一季大概也是最终季了，伤感。

本期个人签名

《辐射76》证明了Bethesda专注单机的原因是因为他们根本不会做多人。

三味线



◆第五季《奇葩说》依然看得很嗨，辩论开始逐渐硬核，一些新颖的论点也让人茅塞顿开，涨了不少知识。其实细想，节目中能够拿出来的辩题都是没有什么对错可言的，高手过招永远都是在说着对的废话，然后对面抓住一个说得不全或者没有提及的点开始反驳，层层深入阐述，又或者是展现同一命题的另一个方面。在我看来，辩论的目的并不是让大家下一个对与错的定论，而是让大家能够更辩证地去看待这个世界，在不断的思考中理解与成长。

◆广东的冬天依旧没有来临，丝丝凉意还徘徊在夏日延长的热浪当中，随时都有可能被再次驱逐。当然本人对这样的天气并没有什么意见，因为夏天也意味着充足的白天时间、让人心情开朗的阳光、轻盈的身体以及灵活的四肢，最关键是打游戏手指不僵硬，这点在冷得瑟瑟发抖的冬天是不存在的……什么？你们北方不冷？南方没有暖气还真是抱歉了呢！（是不是要挑起战争）

本期个人签名

“达奇，我没有计划，不干这一票。”

梦叶



@随着《荒野大救赎Ⅱ》的游戏完成度接近97%，各类彩蛋也见识的差不多，再看这画满了各种标记的大地图界面，终于意识到自己的西部之旅差不多就可以到此为止了。拜单位网络质量所赐，线上模式的游戏计划果不其然又凉了，任务途中掉线实在是忍无可忍，看来我还是安心等“大乱斗”吧。

@回头又补了几部之前错过的新番，《强风吹拂》和《弦音》都是近期很棒的运动番，特别是前者，作画、配乐、剧情等表现都十分出色。虽然曾几度尝试《赌博默示录》（漫画）未果，但《中间管理录利根川》依然看的津津有味，职场教学真实社会。最意外的收获当属《青春猪头少年不会梦到兔女郎学姐》，本以为又是个烂俗萌番，没想到竟然是“垃圾君式的高手恋爱教学”，男女主精彩的骚话对决堪称典范，这种双方都充满自信的互撩方式看起来也颇为安心。

本期个人签名

一口气补番就是爽！



┣期待了许久的刀塔卡牌《Artifact》终于发售了，发售前还是挺担心这种收费 + 氪金卡包的游戏火的起来吗？实际上接触后感觉本作并没有想象中的那么不可接受，除了核心卡牌需要投入百元左右外，其余的基本卡在市场上几毛钱就能搞定。发售之前最稀有的“斧王”高达 300 块，现在看一眼已经跌到 2 位数了，还是低估了氪金大佬的实力，价格一贬再贬。

┣《鬼泣 5》这几天爆出了好几款限定版，我还是买太急了，感觉算下来亏了不少。铁盒版还好单独买到了铁盒，不然买 4 份游戏本体了。房车版是 Capcom 自己推出的话，那么亚洲地区应该也会推出，我还是等等看情况吧，这次不能再急了。

本期个人签名

剪头发好麻烦。

苍穹



◎有幸提前试玩到了《生化危机 2 重制版》的全新 DEMO，对于从 2 代入坑的我而言，这次重制版可谓意义非凡。以前粉丝们将《启示录》视为越肩视角玩法下向“生存恐怖”原点靠拢的作品，《生化 2 重制版》的感觉可以说是更进一步，毕竟每一次攻击都意味着消耗。无比期待正式版！

◎制作《怀旧玩家 2》期间一个月没开 PS4，心血来潮开机竟出现了自动退盘频发的症状。尝试各种除静电方案无效后，只能拆机用绝缘胶布把退碟键给废了。印象中从 PS2 时代后我就没拆过主机了。

◎恭喜乌冬哥大婚，写下这段时他应该还在蜜月旅行。现在单着身都不敢写寄语了，前有三味线晒女友，后有乌冬晒乌冬嫂，所以你们现在知道《掌机王 PLUS》的小编寄语栏目为啥砍掉了吗？（玩笑）

本期个人签名

近期阅读《郭论》（作者/郭德纲）

乌冬



◆和乌冬嫂去了台湾旅游，从台东一路玩到台北，去了不少观光胜地和繁华区，不过比起观光购物，最令我印象深刻的还是台湾的食物，卤肉饭、牛肉面、炸蛋葱油饼、蚵仔煎、臭豆腐、珍珠奶茶……，真是走到哪里吃到哪里，一趟旅游下来皮带都得松几个洞才能扣上。

◆旅游的同时开始了《Pokemon Go》，顺着游玩的路线捉精灵和挑战道馆，还正好撞上了《Let's GO！》的发售活动，课题多得解不过来，导致一路都是低头族，无暇看风景，最终引起乌冬嫂不满，下达不准玩游戏禁令，只能乖乖旅游。



本期个人签名

花莲的炸蛋葱油饼好吃到爆。

北山杉



●最近的天气终于有了变冷的趋势，晚上睡觉时得多加一层被子才不至于在下半夜被冻醒，早晨起床时也终于出现了不想出被窝的猫冬心情，虽然正午的太阳依然猛烈，但好歹双十一买的厚衣服终于能够派上用场了。

●《杀手 47 2》与一代相比优点在于一次性量大管饱，而不像前作那样分开着卖吊人胃口，在玩法上虽然没有创新，但这款游戏的看点本来就是各种脑洞大开的暗杀手法，如果盲目追求玩法上的创新反而是舍本逐末了。此外中文翻译的质量也十分上乘（奖杯翻译除外），相信能够吸引更多国内玩家注意到这款优秀的作品。

●XOne 的 HOME 机制比想象中要好用太多，只要与你 HOME 的那名玩家买了游戏，随后立即就会显示在你的游戏库中，而且还不妨碍相互之间进行联机。如果有一个信得过的机友的话，两人之间互相 HOME 能够省下不少游戏方面的开销。

本期个人签名

一场秋雨一场凉。

水无月



※《超级机器人大战 T》公布！魔法骑士雷亚斯！这个我曾经多年以来一直在幻想的什么时候能加入机战的作品居然真的实现了！而且还有海盗船长和星际牛仔？G 高达回归？还有《枪 × 剑》这部我很喜欢的快意恩仇剧！买买买！买就一个字！

※因为《FGO》二部第三章发生在中国秦朝，大家普遍关心这作的剧本质量，结果完全没想到作者居然是虚渊玄，更没有想到老虚竟然能在这一章如此放飞自我，各种堪比甚至超越起点文的将大秦帝国吹爆的神奇 YY 设定简直让人喷饭不止，足以承包我接下来一个月的笑点。而且在诸多段子手的传播下，这章的内容在网络上也引发了热潮，想来应该也是出乎蘑菇和老虚的预料吧。

※最近重温《新机动战记高达 W》，还是那会初看的时候就是看五小强摆酷 + 飞翼高达耍帅，而现在重温时关注更多的则是人物塑造和故事所表现的思想。W 高达浓重的舞台剧风格和强烈的浪漫主义式反战思想放在现在来看毫不过时，经典的魅力果然不会因为时间而消逝。

本期个人签名

我大秦的科学力宇宙第一！

果汁



●相隔六年的时间，终于在大银幕上再会《无敌破坏王》，2 代的主轴和 1 代相差甚远，背景从街机厅转到了广大的网络世界。虽然友情与爱的主题依然是做得不错，但最令我失望的莫过于是 1 代那种游戏情怀已不再，2 代过于偏向塑造拉尔夫和云妮洛普之间的友情，对于生出他们两人的“父母”——游戏的内容却没有过多涉及，倒是因为背景是在网络世界的原因，通篇的网络梗大概显得更加“亲民”一点吧。此前才在《怀旧专辑 2》的特企里推荐过 1 代，没想到 2 代的风格会相差那么远，或许街机厅的故事已经很难再在大银幕上看到了……不过闪姐还是很帅很好看的，我喜欢她。

●NS 版《Warframe》的表现比想象中更加喜人，虽然在掌机模式下牺牲了不少画质，但起码刷图都是流畅的，掌机刷材料的优越性尽显。当年在 Steam 上玩实在没心情肝，在 NS 版上可以随时随地刷一盘的感觉着实不错。

本期个人签名

您无法连接上 Rockstar服务器。

马修



双十一接上黑五，对于本人这种管不住手的简直是灾难。就是不知道什么时候能玩上了。

游戏玩家的舒适度大概有三种：第一种是不缺钱不缺游戏时间，第二种是游戏时间和钱两样缺其一，第三种是既缺钱又缺游戏时间。我现在处于第三种状态。

以前买任天堂掌机，主要目的之一就是玩《精灵宝可梦》。不过 NS 还真不是（毕竟不是完全掌机），但《宝可梦 Let' Go》的到来还是很开心。其实就目前的状态来说，能感受去挑战联盟、再争取集齐图鉴，就已经感受到大多数的乐趣了。至于像以往那样刷蛋配招研究对战……现在是真的研究不动了。

从《宝可梦》的对战党回归休闲党的原因很多，比如时间、比如精力、比如家庭……但最关键的原因其实是：以前研究对战的时候也是胜多败少。

本期个人签名

越到年末鸭梨越大了……

宇宙人



☆上期截稿之后先是回了一趟老家参加一位老朋友的婚礼，接着第二天又要去香港 Capcom 采访，回来三天内搞定《P5》画集和《中国主机游戏访谈录》里负责的内容之后又要去广州处理一些事情顺便去了一趟广州的天下聚会，简直是紧张又充实的一周。虽然还有很多事情想去做不过 2018 年最后一个月如无意外都要在单位度过了，眼看着又是各种目标都没完成的一年。

★说起来朋友的婚礼原本是打算鸽掉的，主要是时间不太巧，不过考虑到之前另一个朋友的婚礼（因为去了日本）鸽了之后后面就再也没联系了，原本朋友就不太多所以想想这个还是不太好拒绝，所以只能妥协只鸽了晚上那顿饭。现在想想以前跑到外地工作一个原因是想过得比身边的人更好，现在留在老家的那些人几乎都成家立室了，再看看自己，唉……

本期个人签名

2018一整年我都干了些什么了

胜负师



【铂】自己在参与 20 周年纪念专辑《中国主机游戏访谈录》时，不过一万来字的内容，却写得非常慢。而且和栾东酣畅的表达相比，我的一些观点更接近于喊口号。当然，“毕竟是 20 周年纪念，总得有人负责喊喊口号吧？”呵呵！唉，谁叫我这几年写得最多的是合同，哦，还有小学生作文呢？请各位多多谅解！

【金】今年已经过了的 11 个月里，差不多拿了 30 个白金，不及前几年的一个零头，而且开坑未填的游戏也差不多有 30 个，但因为基础大，这些坑对完成率的总影响还不到 0.5%，所以也没那么纠结。

【银】不知为什么，最近很容易被各种各样的事情感动，可能是一个影视剧中的情节，可能是几句歌词，可能是一则社会新闻，也可能是综艺里突然冒出的一段鸡汤，都能让我眼眶湿润。真是年纪越大越矫情了，硬核玩家人设崩塌啊！

【铜】最近的感悟：为了眼前的利益，改变原先的计划或自己的风格，那么最终的结果往往是这“眼前的利益”也与你无缘。愿与各位分享……

本期个人签名

从未离开！

稀饭



【糖分过剩】因为一些不可控的因素，这期杂志制作期间，我不得不熬了好几天夜，生活规律也基本濒临粉碎，总算是把《中国主机游戏访谈录 20 年 · 50 人》这本 UCG 20 周年纪念专辑给做出来了。加班期间自然是有些低潮期的，尤其是我估计还因为天气转凉而感冒了，后续的各种咳嗽和流鼻涕把我折腾得不要不要的，经常会出现各种“我是不是这辈子都截不了稿了！”“这个星期都得在办公室里过了！”“咳出的痰里有血丝是不是得肺炎了！”“我突然心脏病发来不及删硬盘怎么办！”之类的绝望念头。

我这人不太擅长从心理上调整自己，不过还是比较擅长从生理上自我救赎的，正好之前准备买来当早餐的一箱零食被错送到了办公室，我就干脆每当绝望的时候就剥开一包两口送进嘴里（王思聪式的一口吞学不来），血糖在蹭蹭地涨、体重也在蹭蹭地涨但心情指数也在蹭蹭地涨啊！吃完后灌口咖啡又可以安心写 / 审一两个小时稿了，硬是靠这招把这地狱般的一周撑过去了，不是我吹，这个星期里我这条命就是达 X 园瑞士卷给的！

当然，代价是有的，现在稿截完了，我看着自己桌旁还吃剩半箱的零食，光是回想起自己嘴里的蛋糕味就想吐……过犹不及啊过犹不及。

【时代眼泪】纪念专辑做完了，照例得感慨一下。我曾经觉得嘛，小时候因为玩游戏而遇到的种种不愉快，应该是一部分玩家遇到的特殊情况，总不能每个父母都是我爹妈那副样子吧——虽然我觉得自家双亲也不算是管得太狠的那种。结果这次 50 人的采访编辑下来，我感觉小时候因为玩游戏而遇到的种种糟心事简直就是我们这一代人的“伤痕文学”，管你是业界大佬还是媒体精英又或是开发者老手，小时候玩游戏就没几个是正儿八经一路好好玩过来的，不是被逼着斗智斗勇就是挨打挨骂，再看看现在的小孩子没事就被爹妈塞个 iPad 当玩具……我还是先去哭一会儿吧！

本期个人签名

我的名字被公司新买的审稿软件标注为“疑似错误”……

秋沙雨



☆在经历了本命系列没新作的长达两年的空窗期之后，终于能在这个月里醉生梦死了，虽然杂志发售时距离《噬神者 3》发售至少还有一周，但是不妨碍我在这期间用《GE2RB》来打发时间或者用《GE3》的试玩版来解解馋，改良过后的试玩版因为之前忘了操作，导致被阿努比斯咬死了一次才打过去，而且通关时间居然不多不少正好 5 分钟，玩《GE》这么多年还真没打出过这么整齐的通关时间。

★下个月《海王》就要上映了，我也久违地要往影院里跑了，在下期的 ASAP 或者小编寄语里也许能谈谈观影感想。

本期个人签名

在我的BGM里你们是赢不了我哒！



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2018.12.4—2019.8.27

终于来到了2018年的最后一个月，不过仍有许多待定年内的游戏未确定发售日，十有八九是“咕”了。12月6日的TGA上还会有大量的新作公开，满怀期待吧。

注

① 标识“DLC”为大型DLC资料片。
② 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。
③ 游戏售价根据厂商定价习惯，统一换算为港币，方便比较（国行版价格为人民币）。
④ 仅收入已在Steam或Win10开启了预购的作品，价格信息波动较大，仅供参考。

12月

4	PS4 / XONE / STEAM	正当防卫4	Just Cause 4	Square Enix	474港币	动作冒险	中文版	17岁
4	PS4 / NS	工作室～亚兰德之炼金术士1·2·3～DX	炼金工房～亚兰德之炼金术士1·2·3～DX	Koei Tecmo	628港币	角色扮演	中文版	12岁
4	PS4 / XONE / STEAM	变种元年 伊甸之路	Mutant Year Zero: Road to Eden	Funcom	274港币	策略角色扮演	英文版	17岁
6	PS4 / STEAM	最后的神迹 复刻版	ラストレムナント Remaster	Square Enix	297港币	策略角色扮演	日文版	15岁
7	NS	任天堂明星大乱斗 特别版	任天堂明星大乱斗 特别版	Nintendo	511港币	动作	中文版	全年龄



水无月

攻略预定



作为系列久经打磨的第四作，《任天堂明星大乱斗 特别版》毫无疑问是今年年末NS平台上最备受关注的重磅大作之一。官方多次对本作进行了不遗余力的宣传，表示不仅会在游戏中收录历代所有的大乱斗角色，还设计了超过100张的战斗地图、数量惊人的900首游戏曲目，而操作方面也进行了大量细微的调整，玩法上则新增了名为“命魂”的装备系统以及故事模式“灯火之星”，要素可谓前所未有的丰富。

7	PS4	绝地求生	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	PUBG Corporation	214港币	动作射击	中文版	12岁
11	PS4	地球防卫军5	地球防卫军5	D3 PUBLISHER	398港币	动作射击	中文版	15岁
13	PS4	审判之眼 死神的遗言	JUDGE EYES：死神の遺言	SEGA	418港币	动作冒险	中文版	17岁
13	PS4 / STEAM	噬神者3	God Eater 3	BNEI	449港币	动作	日文版	15岁
13	NS	桃色弹珠 闪乱神乐	PEACH BALL 閃乱カグラ	Marvelous	354港币	桌面棋牌	日文版	17岁
13	PS4	无主之地2 VR	Borderlands2 VR	2K Games	398港币	主视角射击	英文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者海王星 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	勇者战机少女 世界啊宇宙啊刮目相看吧！！究极RPG宣言！！	Compile Heart	452港币	角色扮演	中文版	17岁
20	PS4 / XONE / NS / STEAM	鬼武者	Onimusha: Warlords	Capcom	246港币	动作	日文版	17岁
20	PS4 / NS	勇者斗恶龙 建造者2 破坏神席德与空荡岛	ドラゴンクエストビルダーズ2 破壊神シドーとからっぽの島	Square Enix	468港币	动作冒险	日文版	全年龄
27	3DS	马力欧与路易基RPG 3 DX	マリオ&ルイージRPG3 DX	Nintendo	369港币	角色扮演	日文版	全年龄

年内

年内	PS4 / NS	闪电十一人 阿瑞斯的天秤	イナズマイレブン アレスの天秤	Level-5	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / NS	陆行鸟不可思议迷宫 Every Buddy	チョコボの不思議なダンジョンEVERY BUDDY！	Square Enix	未定	角色扮演	日文版	未定
年内	PS4 / XONE / STEAM	僵尸世界大战	World War Z	Saber	未定	动作射击	英文版	未定
年内	PS4	壁中精灵	Concrete Genie	SIE	未定	益智解谜	英文版	未定
年内	PS4	除夕	除夕	万岁游戏	未定	主视角射击	中文版	未定
年内	PS4	骷髅骑士	MediEvil Remastered	SIE	未定	动作	英文版	未定
年内	PS4 / STEAM	天穗长命姬	Sakuna: Of Rice and Ruin	Edelweiss	未定	动作	日文版	未定

2019年1月

1	NS	新超级马力欧兄弟U 豪华版	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo	413港币	平台动作	中文版	未定
11	PS4 / XONE / NS / STEAM	宵星传说 复刻版	Tales of Vesperia Remaster	BNEI	未定	角色扮演	中文版	未定
17	PS4	如龙4 继承传说者	龙が如く4 伝説を継ぐもの	SEGA	未定	动作冒险	中文版	未定
17	PS4 / XONE / STEAM	皇牌空战7 未知天际	Ace Combat 7: Skies Unknown	BNEI	489港币	射击	中文版	全年龄
18	NS	英雄不再 特拉维斯再度出击	Travis Strikes Again: No More Heroes	Marvelous	未定	动作	日文版	未定
25	PS4 / XONE / STEAM	生化危机2 重制版	RESIDENT EVIL 2	Capcom	428港币	动作冒险	中文版	17岁
25	PS4 / XONE	王国之心III	Kingdom Hearts III	Square Enix	468港币	动作角色扮演	日文版	未定
31	NS	Fate/新世界 LINK	Fate/EXTELLA LINK	Marvelous	528港币	动作	中文版	17岁
31	PS4 / PSV / NS	奈尔克与传说之炼金术士们 新大地之工作室	ネルケと伝説の錬金術士たち ～新たな大地のアトリエ～	Koei Tecmo	468港币	模拟经营	日文版	12岁
31	PS4	产子救世录Plus	CONCEPTION PLUS 俺の子供を産んでくれ！	Spike Chunsoft	358港币	角色扮演	日文版	未定

2月

5	PS4 / XONE	行尸走肉	OVERKILL's The Walking Dead	OVERKILL	458港币	主视角射击	中文版	17岁
7	PS4	炼金术士之弧	アークオブアルケミスト	Compile Heart	496港币	角色扮演	日文版	12岁
7	PS4 / NS	梦幻模拟战I&II 重制版	ラングリッサーI&II	角川Games	519港币	策略角色扮演	日文版	未定
12	PS4 / XONE / NS / STEAM	特技摩托 崛起	Trials Rising	Ubisoft	未定	动作	中文版	未定

14	PS4 XONE STEAM	JUMP 战队	JUMP FORCE	BNEI	预计售价：未定	动作	中文版	未定
14	PS4 PSV	凯瑟琳 Full Body	Catherine Full Body	Atlus	预计售价：468港币	动作冒险	日文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	死或生6	DEAD OR ALIVE 6	Koei Tecmo	预计售价：498港币	格斗	中文版	未定
15	XONE WIN10	除暴战警3	Crackdown 3	Microsoft	预计售价：419港币	动作冒险	英文版	未定
21	PS4 STEAM XONE NS	逆转裁判123 成步堂选集	逆转裁判123 成步堂セレクション	Capcom	预计售价：未定	文字冒险	日文版	未定
22	PS4 XONE	Anthem	Anthem	EA	预计售价：429港币	多人在线角色扮演	中文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	地铁 流亡	Metro Exodus	Deep Silver	预计售价：468港币	主视角射击	英文版	未定
26	PS4 XONE STEAM	尘埃拉力赛2.0	DiRT Rally 2.0	Codemasters	预计售价：468港币	竞速	英文版	未定
27	PS4 STEAM XONE NS	乐高大电影2 游戏版	The LEGO Movie 2 Videogame	WB games	预计售价：312港币	动作	中文版	未定
28	NS	索斯机械兽 解放之王	ゾイドワイルド キングオブブラスト	Takara Tomy	预计售价：443港币	动作	日文版	未定
28	PS4 NS	命运连接	ディスティニーコネクト	日本一	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
28	PS4 STEAM	LEFT ALIVE	LEFT ALIVE	Square Enix	预计售价：468港币	动作射击	日文版	未定

3月

7	PS4	英雄传说 闪之轨迹IV	英雄传说 闪の轨迹IV-THE END OF SAGA-	Falcom	预计售价：398港币	角色扮演	中文版	12岁
8	PS4 XONE STEAM	鬼泣5	Devil May Cry 5	Capcom	预计售价：428港币	动作	中文版	未定
14	PS4 NS	刀锋对决 光明格斗 叛乱	BLADE ARCUS Rebellion from Shining	SEGA	预计售价：未定	格斗	中文版	未定
15	PS4 XONE	海贼王 寻秘世界	One Piece: World Seeker	BNEI	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
15	PS4 XONE STEAM	全境封锁2	The Division 2	Ubisoft	预计售价：490港币	角色扮演	中文版	未定
20	PS4 NS	死或生 极限沙滩排球3 绯红	DEAD OR ALIVE Xtreme3 Scarlet	Koei Tecmo	预计售价：未定	体育	中文版	未定
20	PS4 NS STEAM	露露亚的炼金工房 艾兰德的炼金术士4	ルルアのアトリエ ~アーランドの錬金術士4~	Koei Tecmo	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
22	PS4 XONE STEAM	只狼	SEKIRO SHADOW DIE TWICE	Activision	预计售价：398港币	动作	中文版	未定

4月

26	PS4	往日不再	Days Gone	SIE	预计售价：398港币	动作冒险	中文版	未定

8月

27	PS4 STEAM	莎木III	シェンムーIII	Deep Silver	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定

2019年春

春	NS	火焰之纹章 风花雪月	ファイアーエムブレム 风花雪月	Nintendo	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
春	PS4 XONE NS	孤独之海	Sea of Solitude	EA	预计售价：未定	动作冒险	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	狂怒2	RAGE 2	Bethesda	预计售价：未定	主视角射击	英文版	未定
春	XONE WIN10	精灵与萤火	Ori The Will of the Wisps	Microsoft	预计售价：118港币	动作冒险	中文版	全年龄
春	PS4	如龙5 实现梦想者	龙が如く5：梦、叶えし者	SEGA	预计售价：未定	动作冒险	中文版	未定
春	PS4	西游记之大圣归来	西游记之大圣归来	绿洲游戏	预计售价：未定	动作	中文版	未定
春	NS	耀西的手工世界	ヨッシークラフトワールド	Nintendo	预计售价：未定	平台动作	日文版	未定
春	NS	妖怪手表4	妖怪ウォッチ4	Level-5	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
春	PS4 STEAM XONE NS	索尼克团队竞速	Team Sonic Racing	SEGA	预计售价：未定	竞速	英文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	碧海黑帆	Skull & Bones	Ubisoft	预计售价：未定	射击	中文版	未定
春	PS4 XONE STEAM	刺客信条III 复刻版	Assassin's Creed III Remastered	Ubisoft	预计售价：未定	动作	中文版	未定

2019年

明年	PS4 PSV XONE NS	血污 夜之仪式	Bloodstained: Ritual of the Night	505 Games	预计售价：未定	动作	日文版	未定
明年	PS4	地球防卫军 铁雨	Earth Defense Force：Iron Rain	D3 PUBLISHER	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定
明年	NS	真·女神转生V	真・女神転生V	Atlus	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
明年	NS	猎天使魔女3	Bayonetta 3	Nintendo	预计售价：未定	动作	日文版	未定
明年	PS4 NS	超级机器人大战T	スーパーロボット大战T	BNEI	预计售价：未定	策略角色扮演	中文版	未定
明年	PS4 NS STEAM	斩服少女 异布	キルラキル ザ・ゲーム -异布-	ArcSystemWorks	预计售价：未定	动作	日文版	未定
明年	PS4 XONE STEAM	噬血代码	Code Vein	BNEI	预计售价：449港币	动作	中文版	17岁
明年	PS4 XONE STEAM	生化变种	Biomutant	THQ Nordic	预计售价：未定	动作	英文版	12岁
明年	NS	勇者斗恶龙XI 寻觅逝去的时光 S	ドラゴンクエストXI　过ぎ去りし时を求めて S	Square Enix	预计售价：未定	角色扮演	日文版	未定
明年	NS	动物之森（新作）	どうぶつの森	Nintendo	预计售价：未定	未定	日文版	未定
明年	NS	DAEMON X MACHINA	DAEMON X MACHINA	Marvelous	预计售价：未定	动作射击	日文版	未定



掌机王PLUS

第十辑重磅出击！

VOL. 10

全彩大16开208页+DVD光盘

精灵宝可梦Let's GO! 皮卡丘/伊布 中文版

美妙世界 最终混合版 中文版

路易吉的鬼屋

and more...

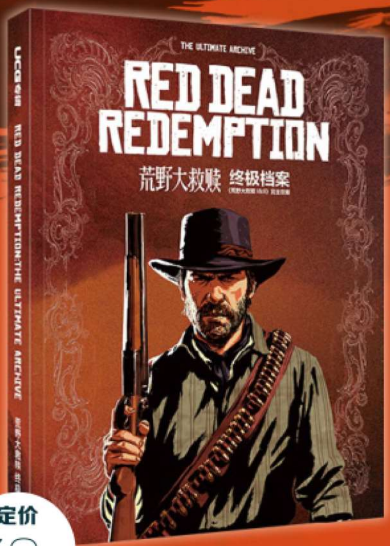
·附赠·
《宝可梦Let's Go 皮卡丘/伊布》
冒险手册
*可放置于游戏盒内收藏



淘宝端扫码购买

定价 48元 包邮

预定12月中旬上市！



荒野大救赎 终极档案

现已上市

● 《荒野大救赎2》

中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。

● 《荒野大救赎1》

完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。

● 《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等

由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造

全彩大16开 240页

淘宝端扫码购买

定价 78元 包邮



现已上市

怀旧玩家

VOL. 2

1+2 优惠套装 UCG商城热销中

UCG 20周年纪念 特别企划

老游戏文化类专刊 献给新老读者的一份情怀

焦点特辑

CAPCOM百万销量游戏纵览

CAPCOM失落名作系列回顾

包括《吞食天地》、《快打旋风》、《洛克人X》、《恐龙危机》、《鬼武者》等经典游戏的详尽回顾

○游年芳华

游戏秘史——《生化危机1.5》深入研究

○光盘收录

《鬼武者1·3》幕后制作花絮

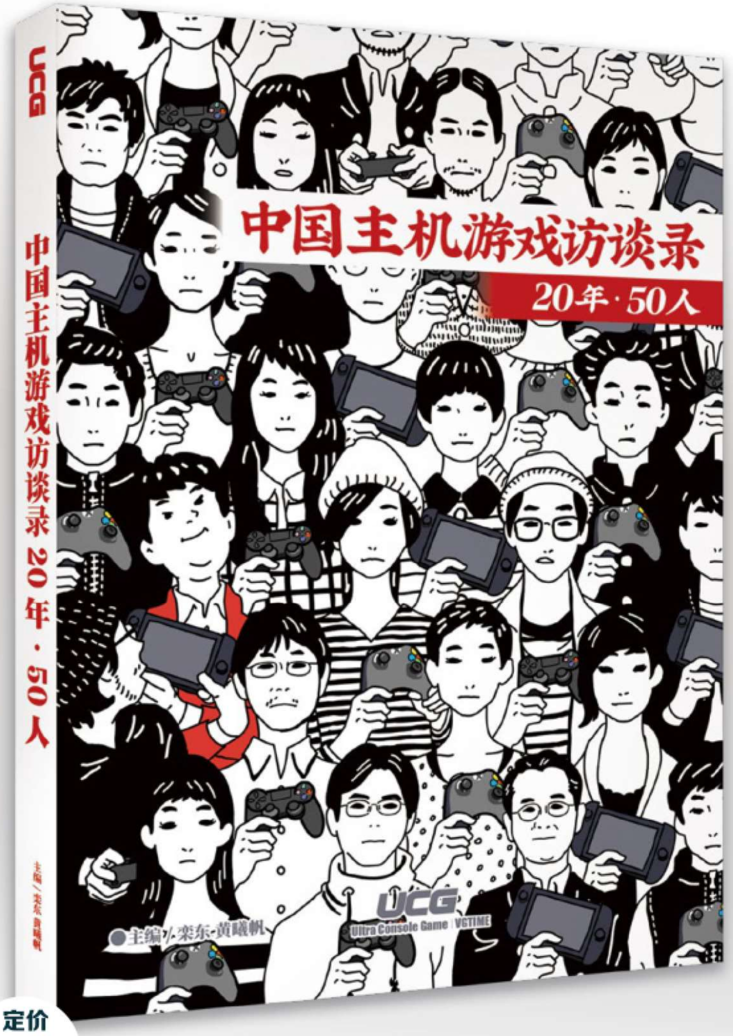
○复古专栏

全新栏目：硬件道场

CAPCOM的街机帝国之魂——CPS系列基板回顾

全彩大16开 160页/105克铜版纸 +DVD光盘

定价 38元



中国主机游戏访谈录 20年·50人

UCG 20 周年纪念·特刊

全彩正16开256页+DVD光盘

●中国主机媒体历史上最大规模的访谈实录
●20年·18主机|20年·100佳作
●主机游戏20年大事记|20年大数据|光影游年

主机游戏有一天会退出历史舞台吗？主机游戏在中国会繁荣起来吗？上千万的玩家、少数的从业者、媒体人、商家、撰稿人……他们是怎样走过了之前的20年，又会如何看待未来？

我们请来了国内数十位离主机行业最近的游戏人，在UCG20周年之际，一起聊聊心里话。希望这本书是对先行者们年轻时代的纪念。

访谈来自——

bubu / D·S / FantasySnake / Fei
GOUKI / Jokery / Quin / Sai / SIMON
snoopys / Vega（张弦）/ voodoo / 安安
八重樱 / 白夜 / 曹纲 / 曹筠武 / 方寸 / 高鸣
黑桐谷歌 / 火狼 / 纪学锋 / 雷电 / 李济潇
刘波 / 刘宵 / 六段音速 / 卢小旭 / 陆群伟
栾东 / 吕呈尧 / 马伯庸 / 马明 / 玛娜 / 艾流
软体动物 / 纱迦 / 胜负师 / 添田武人 / 田健
稀饭 / 杨晓 / 杨雪飞 / 姚姚丸 / 于浩淼
羽毛 / 张腾岳 / 张勇 / 赵林 / 赵夏 / 周行文
（按 姓名/ID 升序排列）

淘宝端扫码购买

定价 58元 包邮

UCG创刊20周年纪念专辑 现已上市

UCG游戏大赏 将于12月上旬开始！
选最佳游戏得最新主机！

游戏时光 APP 二维码

UCG2018游戏大赏即将开始
今年UCG将会继续与游戏时光VGtime网站联合举行
投票依然分玩家海选与决赛阶段
一起来为今年喜欢的游戏投下宝贵的一票吧
活动详情请届时留意VGtime相关活动页面

参与UCG游戏大赏
索尼/微软/任天堂最新游戏主机
以及诸多游戏和精美外设等你拿

投票方式
注册vgtime.com会员，于投票截止日期前，
通过指定页面或游戏时光APP进行投票。

UCG 游戏大赏 UCG GAME AWARDS 2018

下期预告

游戏机实用技术 456期

更多精彩内容敬请期待

附赠 怀旧别册

主打游戏 任天堂明星大乱斗 特别版

暗黑血统Ⅲ·绝体绝命都市4PLUS 夏日回忆
女神异闻录Q2 新影院迷宫·正当防卫4



